

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL (*CONGKLAK LIDI* dan *ULAR NAGA*) DENGAN METODE *EXPERIENTIAL LEARNING* TERHADAP PERKEMBANGAN MORAL ANAK USIA SEKOLAH DASAR

SKRIPSI



RAMAVITO GUNAWAN

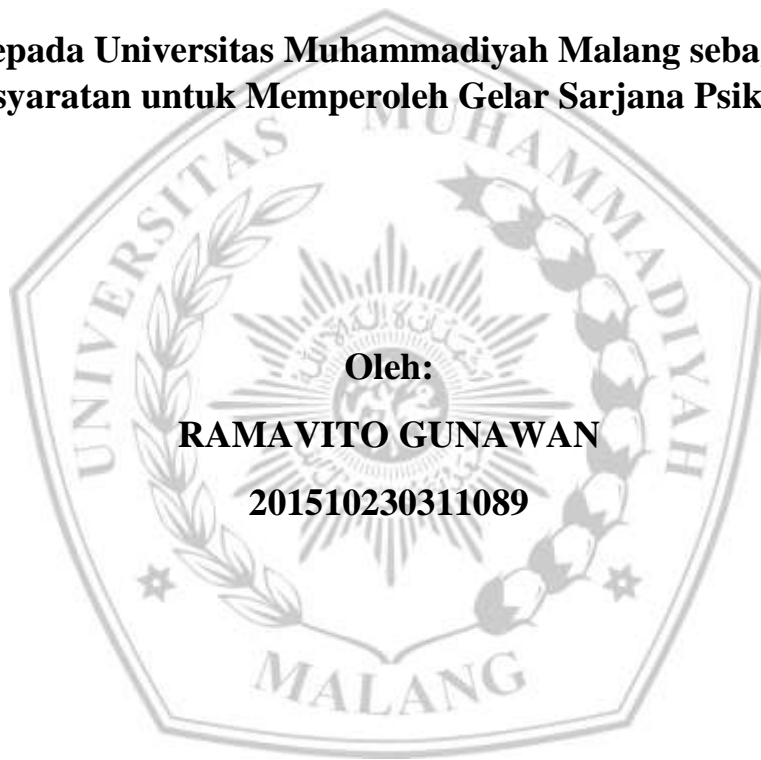
201510230311089

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2019**

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL (*CONGKLAK LIDI* dan *ULAR NAGA*) DENGAN METODE *EXPERIENTIAL LEARNING* TERHADAP PERKEMBANGAN MORAL ANAK USIA SEKOLAH DASAR

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai salah satu persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2019**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

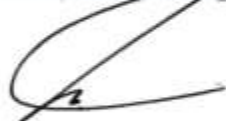
Ramavito Gunawan

Nim : 201510230311089

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal, 16 Maret 2019
dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan
memperoleh gelar Sarjana (S1) Psikologi
Universitas Muhammadiyah Malang

SUSUNAN DEWAN PENGUJI :

Ketua/Pembimbing I,



Dr. Iswinarti, M.Si.

Anggota I



Dr. Nida Hasanati, M. Si

Sekretaris/Pembimbing II



Adhyatman Prabowo, S.Psi., M.Psi

Anggota II



M. Fath Mashuri, S.Psi., MA



Mengesahkan

Dekan,



M. Fath Mashuri, S.Psi., MA

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ramavito Gunawan
NIM : 201510230311089
Fakultas / Jurusan : Psikologi
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang

Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah yang berjudul :

"PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL "*CONGKLAK LIDI* DAN *ULAR NAGA*)
DENGAN METODE *EXPERIENTIAL LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN
PERKEMBANGAN MORAL PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR"

1. Adalah bukan karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan yang digunakan dalam naskah ini dan telah disebutkan sumbernya.
2. Hasil tulisan karya ilmiah/skripsi dari penelitian yang saya lakukan merupakan Hak bebas Royalti non eksklusif, apabila digunakan sebagai sumber pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar- benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Malang, 25 Februari 2019

Mengetahui

Ketua Program Studi



Susanti Prasetyaningrum, M.Psi

Yang menyatakan



Ramavito Gunawan

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Puji Syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat Dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional (*Congklak lidi* dan *ular naga*) Dengan Metode *Experiential Learning* Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia Sekolah Dasar” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana psikologi di Universitas Muhammadiyah Malang.

Dalam Proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan petunjuk serta bantuan yang bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak M. Salis Yuniardi, M.Psi., PhD., selaku dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Ibu Dr. Iswinarti, S.Psi., M.Si. dan Bapak Adhyatman Prabowo, S.Psi., M.Psi. selaku Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berguna, hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Ibu Susanti Prasetyaningrum., selaku ketua program Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang yang telah mendukung dan memberi pengarahan sejak awal perkuliahan hingga selesainya skripsi ini.
4. Bapak Sutiyono, M.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Tlogomas 2 dan Ibu Hj. Siti Alfiyah, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 8 beserta dewan guru dan adik-adik di sekolah yang telah memberikan izin dan bersedia menjadi subjek penelitian.
5. Laboratorium Fakultas Psikologi beserta rekan-rekan asisten, untuk setiap dukungan dan bantuan selama ini.
6. Papa David Gunawan dan Mama Masnah, yang selalu menyelipkan nama penulis dalam setiap do'a-do'anya serta curahan kasih sayang yang tiada tara. Hal ini merupakan kekuatan terbesar bagi penulis untuk terus memiliki motivasi dalam perkuliahan dan proses skripsi ini.
7. Rivan Dito Zulfiqar Gunawan, adik tampan yang penulis banggakan dan juga menjadi motivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman Fakultas Psikologi khususnya angkatan 2015 kelas B yang selalu memberikan semangat dan juga membantu proses turun lapang penulis.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak memberikan bantuan pada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari tiada satupun karya manusia yang sempurna, sehingga kritik dan saran demi perbaikan karya ini sangat penulis harapkan. Meski demikian, penulis berharap semoga ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

Malang, 25 Februari 2019

Penulis

Ramavito Gunawan

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
ABSTRAK	1
PENDAHULUAN.....	2
LANDASAN TEORI	5
METODE PENELITIAN	11
HASIL PENELITIAN	14
DISKUSI	17
SIMPULAN DAN IMPLIKASI.....	22
REFERENSI.....	22
LAMPIRAN	27

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Aspek Perkembangan Moral dan Indikator Perilaku Dalam Permainan	11
Tabel 2. Rancangan Penelitian	12
Table 3. Index validitas dan reliabilitas instrumen penelitian.....	13
Table 4. Deskripsi Subjek	14
Table 5. Uji Mann Whitney skor pre-test kedua kelompok	14
Table 6. Hasil uji Wilcoxon skor pre test dan skor post test.	15
Table 7. Hasil uji mann whitney gain score pre test dan post test kedua kelompok.....	15
Table 8. Hasil Manipulation Check Permainan Congklak Lidi & Ular Naga.....	17



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Nilai Rata-Rata Kedua Kelompok.....	16
---	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. BLUEPRINT SKALA PERKEMBANGAN MORAL	28
Lampiran 2. SKALA <i>PRE TEST</i> & <i>POST TEST</i>	29
Lampiran 3. HASIL <i>PRE TEST</i> & <i>POST TEST</i>	31
Lampiran 4. DATA <i>PRE TEST</i> dan <i>POST TEST</i>	32
Lampiran 5. Output Analisis Data.....	34
Lampiran 6. Form Manipulation Check.....	36
Lampiran 7. Dokumentasi Kegiatan Eksperimen	37
Lampiran 8. Modul Pelaksanaan	38



PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL (*CONGKLAK LIDI* dan *ULAR NAGA*) DENGAN METODE *EXPERIENTIAL LEARNING* TERHADAP PERKEMBANGAN MORAL ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Ramavito Gunawan
Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang
ramavitogunawan9@gmail.com

Krisis multidimensi yang melanda Indonesia berdampak pada hilangnya nilai-nilai kearifan lokal dalam konteks sosial yang kemudian memberikan efek negatif seperti perilaku tidak bermoral yang terjadi dalam kehidupan anak-anak hari ini. Hal tersebut bisa dicegah dengan upaya meningkatkan perkembangan moral anak, salah satunya melalui permainan tradisional dengan metode *experiential learning* yang memiliki nilai-nilai moral dan diajarkan dengan berdasarkan kepada pengalaman secara langsung mengenai nilai-nilai tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional “*congklak lidi* dan *ular naga*” dengan metode *experiential learning* terhadap perkembangan moral anak usia sekolah dasar. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *pre-test post-test control group*. Jumlah subjek sebanyak 24 siswa sekolah dasar dengan usia 10-12 tahun yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen ($p = 0,002$; $p < 0,05$) dibandingkan dengan kelompok kontrol ($p = 0,284$; $p > 0,05$) setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional “*congklak lidi* dan *ular naga*” dengan metode *experiential learning* terhadap perkembangan moral anak usia sekolah dasar.

Kata kunci : Permainan tradisional “*congklak lidi* dan *ular naga*”, perkembangan moral, *experiential learning*, anak usia sekolah dasar.

The multidimensional crisis in Indonesia has an impact on the loss of local wisdom values in a social context that has negative effects such as immoral behavior that occurs in the lives of children. This can be prevented by increasing the moral development of children, through traditional games with experiential learning methods that have moral values and carried out based on direct experience of these values. The purpose of this research was to determine the effect of traditional games "Congklak Lidi" and "Ular Naga" with experiential learning methods on the moral development of elementary school children. This research was an experimental study with a control group pre-test post-test design. Total subjek in this research is 24 elementary school students aged 10-12 years were selected using a purposive sampling technique. The results showed significant differences between the experimental groups ($p = 0.002$; $p < 0.05$) compared to the control group ($p = 0.284$; $p > 0.05$) after being given treatment. Thus it can be concluded that there is the influence of the traditional game "Congklak Lidi" and "Ular Naga" by the experiential learning method on the moral development of elementary school children.

Keywords : Traditional game of "Congklak Lidi" and "Ular Naga", moral development, experiential learning, elementary school children

Indonesia merupakan bangsa yang besar dengan berbagai macam suku dan budayanya yang menjunjung tinggi nilai-nilai gotong royong, kerjasama serta kebersamaan. Nilai-nilai ini sudah dibawa sejak zaman nenek moyang bangsa Indonesia yang diwariskan turun-temurun hingga ke orangtua kita hari ini. Namun, kenyataan yang ada arus Globalisasi serta lajunya percepatan dalam hal teknologi menimbulkan adanya krisis multidimensi yang melanda di Negara Indonesia. Berbagai macam krisis yang terjadi di Indonesia hari ini memberikan dampak kepada hilangnya *local wisdom* atau nilai-nilai kearifan lokal dalam konteks sosial, seperti sikap pro sosial, toleransi, rasa empati dan kemampuan dalam bekerjasama (Iswinarti, 2017) . Krisis yang terjadi membuat banyaknya perilaku negatif yang timbul yang sama sekali tidak mencerminkan nilai-nilai yang telah di junjung tinggi tersebut.

Pendidikan pun yang diharapkan menjadi sebagai wadah yang dapat mengembalikan nilai-nilai kearifan lokal tersebut masih belum mampu bertindak maksimal yang ditunjukan dengan adanya tindakan yang tidak menunjukkan sebagai remaja terdidik. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Vitasari (2015) mengatakan masih banyak kasus negatif yang dilakukan pelajar seperti tawuran pelajar, tersangkut kasus narkoba, bahkan tindakan asusila. Yang mengejutkan hal ini juga dilakukan oleh anak usia Sekolah Dasar. Peneliti pun menemukan di lokasi tempat praktikum fenomena anak SD yang merokok, membolos saat jam pelajaran dikarenakan tidak suka dengan gurunya serta ikut-ikutan untuk minum minuman keras. Bulan Oktober tahun 2014 lalu, masyarakat dihebohkan dengan beredarnya video kekerasan yang dilakukan oleh siswa SD di Sumatera Barat yang diupload pada situs youtube. Video berdurasi selama 1 menit 52 detik ini menunjukkan seorang siswi SD yang dipukul serta ditendang secara bergiliran oleh teman kelasnya di sudut ruangan (Liputan6.com). Contoh lain terjadi di Malang, seorang siswa Sekolah Dasar meninggal dunia sebab dikeroyok oleh temannya sendiri. Fenomena ini menunjukkan bahwa anak-anak masih belum memiliki pemahaman yang baik akan moral sehingga mereka dalam berperilaku masih sering menunjukkan perilaku-perilaku immoral.

Penting bagi sekolah untuk ikut serta dalam upaya pengembangan moral anak, sebab suasana moral di sekolah dapat berpengaruh terhadap perkembangan moral semua anggota sekolah (Kadivar, Kohoulat, Abdolahi & Khoshbakht, 2016). Bukti lain seperti yang dilansir oleh Hardoko (2015) kasus *bullying* SMP negeri di kota Binjai, seorang siswi mengunggah sebuah video kekerasan yang dilakukannya kepada teman sekolahnya. Di dalam video yang berdurasi 5 menit 46 detik tersebut terlihat bagaimana siswi tersebut tengah memukul, menendang dan menampar sambil mengucapkan kata-kata kasar untuk si korban. Dari fenomena-fenomena yang dipaparkan di atas dapat diketahui bahwa anak-anak apabila tidak diberikan pemahaman mengenai konsep moral sejak usia dasar maka mereka akan melakukan tindakan yang negatif guna mencapai tujuan yang diinginkan sebab mereka menganggap hal yang dilakukan adalah benar. Hal ini menurut Kohlberg (dalam Hurlock, 1980) disebabkan karena pada usia 10-15 tahun anak berada pada tahap perkembangan moral konvensional dimana anak-anak pada usia ini banyak dipengaruhi oleh teman sebaya dan juga penilaian individu sebagian didasarkan oleh standar pribadi.

Moral adalah mengenai pemahaman baik dan buruk atau bisa juga dikatakan aturan mengenai kesusilaan. Perilaku moral yakni dikendalikan oleh konsep moral, yaitu aturan atau norma dalam bertingkah laku, dimana anggota masyarakat dapat berperilaku menyesuaikan dengan pola perilaku yang diharapkan masyarakatnya (Amrah, 2013). Perkembangan moral didefinisikan sebagai penalaran terhadap nilai, penilaian sosial dan juga penilaian terhadap kewajiban yang mengikat

individu dalam melakukan sebuah tindakan (Kohlberg, 1995). Hasil wawancara yang peneliti lakukan di salah satu sekolah di Malang, menunjukkan bahwa anak berperilaku immoral dikarenakan mereka telah menimbang dampak yang terjadi dan mereka merasa sanggup untuk menanggung resikonya. Hal ini sejalan dengan pandangan Piaget mengenai perkembangan moral anak usia SD yang termasuk pada moralitas autonom dimana anak menunjukkan kesadaran bahwa peraturan dan hukum diciptakan oleh manusia, oleh karenanya dalam menilai suatu perbuatan, anak-anak selain mempertimbangkan akibat-akibat yang ditimbulkan oleh suatu perbuatan, juga sekaligus mempertimbangkan maksud dan ikhtiar dari si pelaku. Oleh karenanya Pemahaman mengenai perkembangan moral menjadi penting untuk dipahami sebab kelak anak-anak bertambah dewasa mereka harus tahu mengapa sesuatu dianggap benar dan dianggap salah.

Sehubungan dengan diadakannya Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa Tahun 2010-2025, maka pendidikan karakter pada akhir-akhir ini menjadi topik hangat di kancah nasional yang banyak diperhatikan dan dikerjakan baik oleh kelompok profesional maupun awam dari unsur masyarakat. Hal tersebut dikarenakan adanya ancaman mengenai moralitas yang disebabkan oleh kecanggihan teknologi sehingga dikhawatirkan akan menghilangkan norma dan nilai sopan santun serta generasi muda tidak lagi mengindahkan moral yang ada di Indonesia. Secara khusus dalam kaitannya dengan proses pemerolehan dan internalisasi nilai-nilai karakter yang dikehendaki, pendidikan karakter memiliki hubungan yang sangat erat dengan teori perkembangan moral.

Menilik permasalahan yang ada di atas, maka diperlukan suatu tindakan sebagai media pembelajaran untuk menanamkan nilai-nilai moral. Penanaman nilai moral bisa dilakukan dengan menggunakan metode bermain (*gaming*) melalui permainan tradisional. Schrier (2017) dalam penelitiannya mengatakan bahwa salah satu cara untuk belajar tentang dan mencari pengetahuan baru mengenai perilaku moral, perspektif, dan kognisi adalah melalui penciptaan dan penggunaan permainan. Proses penanaman nilai moralitas ini melibatkan unsur kognitif yang meliputi pikiran, pengetahuan, dan kesadaran; unsur afektif atau perasaan; serta unsur psikomotorik atau perilaku (Muslich, 2011; Suyanto, 2009).

Permainan anak tradisional merupakan permainan yang mengandung *wisdom* (Suseno, 1999), dan bermanfaat bagi perkembangan anak (Iswinarti, 2005). Permainan tradisional didasarkan pada nilai-nilai budaya dan keyakinan oleh karena itu, memiliki peran penting dalam mempersiapkan anak-anak untuk hidup. Machfauziah (2013) menyebutkan dalam penelitiannya bahwa permainan tradisional di Indonesia memiliki pengajaran yang tinggi akan nilai-nilai bangsa Indonesia seperti kebersamaan, gotong royong, sukacita/kebahagiaan, dan saling menghargai. (Gheiji, Kordi, Farokhi, & Bahram, 2014; Achroni, 2012) mengatakan bahwa di dalam permainan, anak-anak diajarkan mengenai keterampilan motorik, interaksi sosial, dan juga berdampak pada kesenangan serta hiburan bagi si anak. Lebih lanjut ia mengatakan bahwa anak-anak dan permainan merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan, dikarenakan dengan bermain anak mampu belajar banyak hal mengenai kehidupan sehari-hari dan juga nilai-nilai kearifan lokal. Menurut Khobir (2009) permainan merupakan suatu kehidupan yang aman bagi anak. Dengan demikian, permainan adalah suatu kegiatan yang memberikan kegembiraan tersendiri pada anak, karena permainan dilakukan atas kehendak sendiri tanpa adanya paksaan.

Permainan sebenarnya memiliki sesuatu yang sangat penting (urgensi) yang bersifat kognitif, sosial, dan emosional. Hal ini dikemukakan oleh Khobir (2009) yaitu: Urgensi Kognitif, permainan

dapat membantu perkembangan kognitif anak dalam menjelajahi lingkungannya dan mempelajari objek-objek disekitarnya dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya. Urgensi Sosial, permainan dapat meningkatkan dan mengembangkan aktivitas sosial anak dan belajar memahami orang lain. Urgensi Emosional, permainan membantu anak untuk melepaskan emosi dan energi fisik yang berlebihan pada dirinya dan membantu anak mengatasi masalah-masalah dikehidupannya. Dengan demikian, permainan sangat bermanfaat bagi anak dari segi fisik dan mental untuk kehidupan dimasa yang akan datang dan merupakan cara yang dapat digunakan untuk melakukan injeksi berkaitan dengan moralitas.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Saputra & Ekawati (2017) menghasilkan data bahwa Permainan Tradisional dapat menanamkan karakter kepada anak. Yudiwinata & Handoyo (2014) menyebutkan dalam penelitiannya bahwa anak-anak yang memainkan permainan tradisional lebih berkembang kemampuannya, termasuk kemampuan untuk bekerja sama, sportifitas, kemampuan membangun strategi, serta ketangkasan. Permainan tradisional ternyata mampu berpengaruh dalam mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak (Saputra, Rozalina., Restya., Nurlita, 2010). Penelitian lain menunjukkan bahwa permainan tradisional mendukung teori Bronfenbrenner tentang ekologi yakni perkembangan anak dipengaruhi oleh lingkungan seperti sistem mikro, sistem mezo, sistem exo, sistem makro dan sistem chrono. Ungkapan anak-anak bermain permainan tradisional dengan teman-teman berarti teman adalah bagian dari sistem mikro. Mikro-sistem adalah lingkungan yang merupakan paling dekat dan paling berpengaruh pada perkembangan anak-anak yaitu perkembangan kompetensi sosial (Iswinarti, Ekowarni, Adiyanti, & Hidayat, 2016).

Senada dengan hal tersebut diatas permainan tradisional mempunyai hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan kepribadian anak (Iswinarti, 2005). Dengan demikian, permainan tradisional berhubungan dengan perkembangan intelektual karena berdasarkan beberapa penelitian permainan tradisional dapat digunakan sebagai alternatif untuk memudahkan guru dalam memberikan pengajaran pada siswa agar mudah dipahami. Kemudian permainan tradisional berhubungan dengan sosial dan emosi karena permainan tradisional sebagian besar dimainkan dengan cara berkelompok, sehingga dapat membantu anak dalam bersosialisasi dan mengatur emosi ketika bermain dengan teman sebaya. Begitupun dengan permainan tradisional jika dihubungkan dengan kepribadian, karena di dalam permainan tradisional dapat membentuk kepribadian dalam diri anak.

Untuk memaksimalkan proses penanaman nilai-nilai moral melalui permainan tradisional, digunakan suatu metode pembelajaran yakni *experiential learning*. Metode *experiential learning* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan serta keterampilan melalui pengalaman secara langsung atau belajar melalui tindakan (Cahyani, 2009). Pada dasarnya, teori *experiential learning* adalah teori yang berkaitan erat dengan praktik (Beard & Wilson, 2006). Prinsip utama metode *experiential learning* terletak dalam proses pembelajaran dengan refleksi pengalaman. Awalnya, penerapan teori belajar pengalaman adalah sebagai metode pembelajaran untuk orang dewasa, tetapi aplikasi berikutnya mulai meluas ke anak-anak (Alkhateeb & Midji, 2009; Houck & Stember, 2002; Teglas & Rothman, 2001; Weinberg, et al , 2011). Dalam penelitian ini prinsip *experiential learning* dapat diterapkan pada anak-anak usia sekolah dasar semabagi metode pembelajaran moral. Hasil penelitian Iswinarti (2016) menunjukkan bahwa permainan tradisional dengan metode BERLIAN (Bermain

Experiential Learning Anak) sangat berpengaruh terhadap peningkatan kompetensi sosial dibandingkan dengan permainan tradisional tanpa BERLIAN. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dengan refleksi di bawah bimbingan fasilitator tentang pengalaman bermain anak-anak mampu memainkan peran yang besar pula untuk meningkatkan perkembangan moral anak usia sekolah dasar.

Adapun permainan tradisional yang dipilih dalam penelitian ini adalah *Congklak Lidi* dan *Ular Naga* dimana permainan ini adalah jenis permainan olah pikir yang membutuhkan konsentrasi serta permainan yang mengandalkan ketangkasan dan kekuatan fisik dimana peserta akan lebih banyak bertindak bersama tim. Permainan ini dipilih berdasarkan penelitian yang dilakukan Iswinarti, Fasicahah, & Salismadi (2008) bahwa permainan *Congklak Lidi* dan *Ular Naga* adalah permainan yang dapat meningkatkan konsentrasi (kognitif), Sosio Emosi (Afektif) dan juga Psikomotorik (perilaku).

Peneliti memilih dua permainan tersebut Karena *Congklak Lidi* adalah permainan yang dilakukan dengan beberapa buah lidi yang telah dipotong dan dimainkan dengan cara menjatuhkan lidi, kemudian mengambil lidi satu persatu dengan menggunakan satu tangan. Nilai perkembangan moral terdapat pada permainan ini ketika mencoba untuk mengambil satu per satu lidi yang berserakan dengan tidak menyentuh lidi yang lain tanpa bermain curang. Sedangkan pada permainan *Ular Naga* dimana permainan ini dilakukan dengan membagi kelompok menjadi dua tim sembari menyanyikan lagu dan menangkap pemain yang berada paling belakang saat lagu berhenti. Hal tersebut dilakukan hingga semua pemain habis untuk selanjutnya kedua kelompok saling tarik menarik untuk mendapatkan pemain lawan menjadi milik kelompoknya. Nilai perkembangan moral pada permainan ini adalah saat mencoba untuk melindungi anggota tim agar tidak terkena musuh, mengatur strategi untuk menambah anggota tim dan pemberian semangat serta pemain tidak boleh terpancing emosinya pada saat anggota kelompoknya direbut oleh kelompok lawan (Iswinarti, 2017).

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan masalah yang akan diangkat adalah apakah ada pengaruh permainan tradisional “*Congklak lidi* dan *Ular Naga*” terhadap perkembangan moral pada anak usia sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan tradisional “*congklak lidi* dan *Ular Naga*” terhadap perkembangan moral pada anak usia sekolah dasar. Manfaat praktis dari penilitan ini adalah sebagai media intervensi untuk guru atau orangtua yang akan digunakan dalam peembangan dan pendidikan agar pengajaran lebih terlihat menarik. Sedangkan manfaat teoritis dari penilaian ini yakni memberikan sumbangsih pada keilmuan Psikologi terkhusus cabang Psikologi Perkembangan mengenai moralitas bahwa dengan permainan tradisional melalui metode *experiential learning* dapat memfasilitasi/memberikan kontribusi terhadap optimalnya perkembangan moral.

Perkembangan Moral

Muryono (2009) mendefinisikan bahwa moral merupakan keyakinan mengenai apa yang baik serta apa yang buruk dan keyakinan akan norma-norma perilaku manusia dalam menentukan apakah suatu tindakan atau sikap itu benar ataukah salah. Helden dan Richardas, (Hurlock, 1980) menyatakan pendapatnya bahwa moral ialah suatu kepekaan dalam pikiran, perasaan, serta tindakan. Santrock (2011) menilai perkembangan moral sebagai perkembangan yang berkaitan

dengan aturan dan konvensi mengenai apa yang seharusnya dilakukan oleh manusia dalam interaksinya dengan orang lain. Perkembangan moral merupakan perubahan penalaran, perasaan, dan perilaku tentang standar mengenai benar atau salah (Papalia, Old, & Feldman, 2009). Santrock (2008) dalam menerangkan tentang perkembangan moral menyatakan bahwa “*Moral development involves the development of thoughts, feelings, and behaviors regarding rules and conventions about what people should do in their interactions with other people*”.

Terdapat tiga aspek dalam perkembangan moral yakni *moral knowing*, *moral feelings*, dan *moral action*, masing-masing diterangkan oleh tiga teori perkembangan mayor, yaitu teori perkembangan kognitif oleh Piaget, teori psikoanalitik oleh Freud, dan teori sosial kognitif oleh Bandura (Santrock, 2008) :

1. *Moral Knowing*

Perhatian tentang bagaimana anak-anak berpikir tentang hal-hal yang berkaitan dengan nilai-nilai moral dirintis oleh Piaget pada tahun 1932 (Santrock, 2008). Dalam penelitiannya, Piaget mengangkat persoalan-persoalan moral seperti mencuri, berbohong, hukuman, dan keadilan. Piaget kemudian membagi tahap perkembangan moral berdasarkan cara penalarannya yaitu :

a. 4-7 tahun

Tahap moralitas heteronom; pada tahap ini cara berpikir anak tentang keadilan dan peraturan bersifat obyektif dan mutlak (Monks, Knoers, & Haditono, 2001), artinya tidak dapat diubah dan tidak dapat ditiadakan oleh kekuasaan manusia.

b. 7-10 tahun

Tahap transisi; anak menunjukkan sebagian sifat dari tahap moralitas heteronom, dan sebagian sifat lain dari tahap moralitas autonom.

c. 10- dan seterusnya

Tahap moralitas autonom; anak menunjukkan kesadaran bahwa peraturan dan hukum diciptakan oleh manusia, oleh karenanya dalam menilai suatu perbuatan, anak-anak selain mempertimbangkan akibat-akibat yang ditimbulkan oleh suatu perbuatan, juga sekaligus mempertimbangkan maksud dan ikhtiar dari si pelaku.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Piaget menitik-beratkan aspek kognisi sebagai fungsi utama dalam perkembangan moral anak, baik pada tahap moralitas heteronom yang cenderung bersifat pasif menerima dari orang tua maupun pada tahap moralitas autonom yang cenderung bersifat aktif mengadakan negosiasi dengan kelompok teman sebaya tentang norma dan peraturan-peraturan yang akan diadopsi dan kemudian dikonsepsi dalam kepribadiannya.

2. *Moral Feeling*

Menurut Freud dengan teori psikoanalitiknya, perasaan cemas dan bersalah merupakan inti dari perkembangan moral dan dalam perkembangan moral anak-anak demi untuk mengurangi rasa cemas, bersalah dan malu, menghindari hukuman serta mempertahankan kasih sayang orang tua, mereka melakukan identifikasi diri terhadap orang tua, menginternalisasi standar nilai tentang benar-salah dari orang tua, untuk kemudian membangun superego yang merupakan elemen moral dari kepribadian anak. Di samping itu untuk mengembangkan moral anak, mereka perlu ditumbuhkan rasa cemas, bersalah, dan malu apabila melakukan kesalahan, serta diajarkan mengambil sudut pandang orang

lain untuk mengembangkan rasa empati agar dapat merespon perasaan orang lain dengan reaksi emosional yang memadai.

3. *Moral Action*

Perilaku atau tingkah laku moral merupakan fokus dari perkembangan moral menurut pendekatan sosial kognitif (Grusec, 2006), yang menyatakan bahwa penguatan/reinforment, hukuman, dan imitasi merupakan proses-proses yang dapat menerangkan perkembangan moral anak. Sementara ketika model yang memberikan teladan perilaku mematuhi peraturan moral tersedia bagi anak, maka anak-anak cenderung melakukan modeling dan mengadopsi perilaku tersebut. Dalam hal ini anak tidak secara pasif menyerap stimulus eksternal dari model, melainkan secara aktif melakukan seleksi model perilaku yang akan diadopsi dari apa yang di observasinya serta membangun konsepsi tentang standar internal yang akan membimbing perilakunya sendiri, di sinilah letak peran fungsi kognitif (Busey & Bandura, 2004). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa menurut teori sosial kognitif, inti dari perkembangan moral terletak pada proses penguatan/reinforment, hukuman, dan imitasi. Selain itu pengaruh situasi, dan fungsi kognitif memiliki pengaruh sangat esensial dalam berkembangnya pengendali diri yang mengatur perilaku bermoral anak.

Permainan Tradisional

Menurut Danandjaja (1987) permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak, yang beredar secara lisan dan diwarisi turun-temurun, serta memiliki banyak variasi. Lebih lanjut Danandjaja juga mengatakan bahwa jika dilihat dari akar katanya permainan tradisional adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan. Sedangkan menurut Sujarno, Galba, Larasati, dan Isyanti (2013) permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Lebih lanjut Sujarno, dkk juga mengungkapkan bahwa permainan tradisional mengandung nilai-nilai positif bagi pembentukan karakter anak, misalnya nilai sportivitas, kejujuran, keuletan, kesabaran, ketangkasan, keseimbangan, kegesitan (keterampilan motorik), kreativitas dan kemampuan menjalin kerjasama dengan orang lain.

Susanti, Siswati, dan Widodo (2010) mendefinisikan permainan tradisional sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan suka rela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan berdasarkan tradisi turun temurun. Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka permainan tradisional dapat diartikan sebagai sebuah permainan yang diwariskan secara turun temurun dengan menggunakan lisan dan memiliki aturan-aturan dalam memainkannya serta mengandung nilai-nilai positif yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh kegembiraan.

Permainan tradisional dibagi kedalam tiga golongan yaitu: (1) permainan untuk bermain (rekreatif) yang dilakukan pada waktu senggang, (2) permainan untuk bertanding (konpetitif) biasanya dimainkan paling sedikit 2 orang dan akan ada yang menang maupun kalah, dan (3) permainan yang bersifat edukatif dimana terdapat unsur pendidikan. Dengan permainan yang memiliki tiga

golongan tersebut maka akan dapat membantu anak dalam keterampilan dan kecakapan yang akan diperlukan untuk menghadapi kehidupan bermasyarakat (Misbach, 2006).

Menurut Dharmamulya, Sumintarsih, dan Putra (2004) permainan tradisional terbagi dalam beberapa jenis yaitu (1) bermain dan bernyanyi, dan atau berdialog, (2) bermain dan adu ketangkasan, (3) bermain dan olah pikir. Permainan bernyanyi dan berdialog memiliki sifat rekreatif, interaktif, dan ekspresif. Permainan tersebut dapat melatih anak dalam bersosialisasi, bersifat responsif, dan menghaluskan budi seperti permainan tradisional *cublak-cublak suweng* dan *jamuran*. Sedangkan permainan adu ketangkasan lebih mengandalkan ketahanan dan kekuatan fisik seperti permainan *jeg-jegan* dan *pati lele* dan *ular naga*. Permainan olah pikir lebih bersifat kompetitif perorangan sehingga membutuhkan konsentrasi dan strategi (kognitif) seperti permainan *selentik* dan *congklak lidi*.

Misbach (2006) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yang dapat meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Aspek motorik dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensori motorik, motorik kasar, dan motorik halus.
2. Aspek kognitif dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, kemampuan antisipatif, dan pemahaman kontekstual.
3. Aspek emosi dengan menjadi media katarsis emosional, dapat mengasah empati dan pengendalian diri.
4. Aspek bahasa berupa pemahaman konsep-konsep nilai.
5. Aspek sosial dengan mengkondisikan anak agar dapat menjalin relasi, bekerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi dengan berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa dan masyarakat secara umum.
6. Aspek spiritual, permainan tradisional dapat membawa anak untuk menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (*transcendental*).
7. Aspek ekologis dengan memfasilitasi anak untuk dapat memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
8. Aspek nilai-nilai/moral dengan memfasilitasi anak untuk dapat menghayat nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Experiential Learning

Metode pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) dilandasi oleh teori Dewey (2002), yaitu prinsip pembelajaran dengan melakukan (*learning by doing*). konteks "*experiential learning*" merupakan sebuah pengalaman tertentu yang di dalamnya terdapat pengetahuan yang disampaikan dengan suatu pendekatan tertentu seperti observasi dan refleksi. Abdul (2015) mengemukakan bahwa model pembelajaran *experiential* adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman secara langsung. Pengalaman tersebut sebagai katalisator untuk menolong pembelajar mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pembelajaran.

Menurut Kolb (1984) metode *experiential learning* memiliki enam karakteristik utama, yaitu sebagai berikut.

1. Belajar terbaik dipahami sebagai suatu proses. Tidak dalam kaitannya dengan hasil yang dicapai.
2. Belajar adalah suatu proses berkelanjutan yang didasarkan pada pengalaman.
3. Belajar memerlukan resolusi konflik-konflik antara gaya-gaya yang berlawanan dengan cara dialektis.
4. Belajar adalah suatu proses yang holistik.
5. Belajar melibatkan hubungan antara seseorang dan lingkungan.
6. Belajar adalah proses tentang menciptakan pengetahuan yang merupakan hasil dari hubungan antara pengetahuan sosial dan pengetahuan pribadi

Menurut Kolb (1984) terdapat lima tahapan pembelajaran dalam metode *experiential learning* yaitu: *experience*, *publishing*, *processing*, *generalize* dan *applying*. Berikut ini merupakan penjelasan dari lima tahap siklus *experiential learning*.

1. *Experience* (pengalaman) memiliki pengalaman baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini lebih mengutamakan interaksi dengan lingkungan, serta menghasilkan informasi yang melibatkan feeling atau perasaan. Siswa akan merasakan tahap ini seperti permainan yang menyenangkan.
2. *Publishing* atau *sharing* (pengolahan data) pada tahap ini, siswa mengingat apa yang dialami, melaporkan segala sesuatu yang mereka lihat. Hal ini dilakukan bersama dengan anggota kelompok atau dalam kelas. Tujuannya adalah untuk menyediakan data untuk analisis nanti. Pengamatan dan reaksi dapat direkam dalam beberapa cara, yaitu: laporan tertulis, posting di kertas atau papan tulis, laporan lisan, laporan email atau halaman web, sebuah diskusi bebas atau dengan wawancara.
3. *Processing* (pengolahan data) tahap ini melibatkan data sharing dari tahap kedua, data hasil sharing ini harus diolah dan harus sistematis. Teknik yang dapat digunakan seperti: mencari tema-tema umum, mengelompokkan pengalaman, menyesuaikan kuisisioner, menemukan pola-pola peristiwa atau perilaku. Intinya bukan hasil yang dicari akan tetapi responnya yang dicari.
4. *Generalize* (penyamarataan) menyimpulkan, berarti dapat menjawab pertanyaan “jadi apa?”, langkah ini menimbulkan pertanyaan “apa yang telah saya pelajari?” atau “apa yang saya mulai pelajari?”. Setelah data dianalisis dapat diambil kesimpulan tentang pentingnya apa yang telah dipelajari melalui pengalaman. Untuk menyimpulkan ada beberapa cara, yaitu: merekam kesimpulan siswa tentang bagaimana siswa belajar dan hasilnya dapat digunakan dalam konteks baru atau menulis kesimpulan siswa di kertas atau papan tulis.
5. *Applying* (menerapkan, menggunakan hasil generalisasi atau hasil pembelajara dalam situasi baru). Tahap ini adalah alasan untuk tahap lainnya. Belajar dari pengalaman harus memiliki nilai optimal. Tahap ini menimbulkan pertanyaan “apa yang akan aku lakukan besok adalah...”

Perkembangan Moral dan Permainan Tradisional dengan Metode *Experiential Learning*

Permainan tradisional dapat memberikan alternatif yang berbeda dalam kehidupan anak. Susanti, Siswati, dan Widodo (2010) menyebutkan bahwa ada beberapa nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yang dapat ditanamkan dalam diri anak antara lain rasa senang, adanya rasa bebas, rasa berteman, rasa demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh dan rasa saling membantu yang kesemuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan

bermasyarakat. Sedangkan Schrier (2017) menyebutkan bahwa salah satu cara yang mungkin dilakukan untuk menyelesaikan masalah mengenai moral adalah dengan membuat dan menggunakan permainan dengan pembelajaran moral atau permainan yang memungkinkan pemain bekerja pada skenario moral, membuat pilihan moral, dan mendapatkan keterampilan yang relevan. Bermain menyediakan lingkungan di mana kualitas moral dapat berkembang (Bergen & Davis, 2011). Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa pendidikan atau pembelajaran moral dapat dilakukan dengan menggunakan permainan tradisional.

Kemanjuran permainan untuk mendukung pendidikan moral dan keterampilan yang berhubungan dengan etika baru mulai diselidiki secara empiris (Schrier, 2016; Steinkeuhler & Simkins, 2008). Ada sejumlah elemen permainan yang menunjukkan penggunaan potensial mereka dalam pendidikan moral dan pemecahan masalah (Gilbert, 2010; Schrier, 2014, 2015; Zagal, 2009, 2011). Misalnya, permainan dapat mendorong eksperimen dengan perspektif, peran, dan identitas baru; memungkinkan pemain untuk membuat pilihan dan menyesuaikan diri dengan berbagai situasi; dan mendorong batas-batas kepantasan tanpa mengkhawatirkan konsekuensi dunia nyata yang dapat terjadi jika mengambil risiko tersebut di ruang kelas tradisional atau konteks pembelajaran lainnya (Paul & Elder, 2012; Schrier, 2014). Kemampuan untuk mencoba pola pikir moral baru dan sistem etika alternatif juga membuat penggunaan permainan dalam pendidikan etika sangat tepat (Consalvo, Busch, & Jong, 2016; Schrier, 2014, 2015).

Bermain yang dipadukan dengan pembelajaran berdasarkan pengalaman memiliki peran besar untuk kemudian bisa meningkatkan perkembangan moral. Dengan bermain dan belajar dari pengalaman yang dirasakan secara langsung melalui refleksi anak-anak sengaja diarahkan dan diajak untuk mempelajari nilai-nilai moral dalam permainan tradisional. Refleksi dalam proses *experiential learning* didefinisikan sebagai memfasilitasi pengalaman sedemikian rupa sehingga pengalaman memiliki makna tertentu (Guthrie & McCracen, 2010; Kolb, 1984; Schutte & Wetmore, 2012). Dengan menjalani refleksi tentang apa yang anak-anak telah alami selama bermain permainan tradisional, anak-anak akan belajar tentang nilai-nilai moral dalam permainan sedemikian rupa sehingga anak-anak lebih mudah untuk mendapatkan pengalaman yang signifikan jika dibandingkan dengan anak-anak yang hanya bermain tanpa refleksi pengalaman (Iswinarti, 2016).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Iswinarti (2017) terungkap bahwa dalam permainan tradisional *ular naga* dan *congklak lidi* terdapat manfaat yang didapatkan oleh anak yaitu: (1) Melatih perkembangan motorik: melatih koordinasi keterampilan tangan; (2) Meningkatkan kemampuan kognitif: melatih konsentrasi, meningkatkan kemampuan *problem solving*; (3) Meningkatkan perkembangan sosial: melatih anak agar mampu bersosialisasi dengan baik dan memupuk anak untuk berkompetisi; (4) Meningkatkan perkembangan kepribadian: meningkatkan rasa percaya diri, menumbuhkan rasa sportifitas, belajar mengambil keputusan; (5) Memupuk perkembangan emosi: melatih pengendalian diri, mengontrol emosi, dan melatih kesabaran.

Adapun dalam permainan tradisional selentik dan congklak lidi terdapat nilai-nilai atau indikator yang dapat membuktikan bahwa kedua permainan tersebut mampu untuk meningkatkan perkembangan moral yaitu :

Tabel 1. Aspek Perkembangan Moral dan Indikator Perilaku Dalam Permainan

Aspek	Indikator Perilaku Dalam Permainan	
	Congklak lidi	Ular Naga
Moral Knowing	<ul style="list-style-type: none"> - Pemain memahami cara yang diperbolehkan dan yang tidak diperbolehkan dalam mengambil lidi - Pemain mengerti bahwa tidak diperbolehkan mengganggu teman yang sedang berusaha mengambil lidi. - Pemain tidak akan melanjutkan giliran main saat mengenai lidi yang lain meski temannya tidak melihat 	<ul style="list-style-type: none"> - Pemain mengerti bahwa terdapat aturan untuk dipatuhi dalam usaha merebut lawan - Pemain paham tidak boleh saling mendorong saat mengamankan dan merebut anggota - Pemain akan berpindah kelompok saat disentuh kelompok lain sebab ia mengerti aturan permainannya.
Moral Feeling	<ul style="list-style-type: none"> - Pemain tidak marah saat lawan mainnya tidak sengaja menyentuhnya saat mengambil lidi. - Pemain menerima apabila jumlah lidinya lebih sedikit dari lidi lawan - Pemain merasa malu saat bermain curang - Pemain sabar menunggu untuk giliran bermain 	<ul style="list-style-type: none"> - Pemain tidak boleh terpancing emosi saat anggota kelompoknya direbut oleh kelompok lawan - Pemain harus menerima apabila jumlah anggotanya lebih sedikit dari jumlah anggota kelompok lain. - Pemain meredam temannya yang emosi - Pemain meminta maaf saat tidak sengaja mencakar atau menjatuhkan temannya
Moral Action	<ul style="list-style-type: none"> - Pemain berlaku adil dengan melakukan suit untuk menentukan giliran - Pemain jujur dalam mengambil lidi jika lidi tersebut benar-benar tidak bergerak atau menyentuh lidi lain - Pemain harus bergantian ketika menyentuh lidi yang lain 	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta bermain sportif meski temannya bermain curang - Pemain saling memberikan semangat - Pemain melindungi anggotanya dari serangan lawan

Hipotesis

Ada pengaruh permainan tradisional “*congklak lidi* dan *ular naga*” terhadap perkembangan moral pada anak usia sekolah dasar.

METODE PENELITIAN**Rancangan Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *experiment* dengan desain penelitian yang digunakan adalah *between subjek design* dengan model *pretest-posttest control group design* dimana pengukuran dilakukan pada subjek dalam situasi yang berbeda. Latipun (2002) menjelaskan penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan sebab akibat dari sebuah perlakuan Menurut Sugiyono (2014), hasil dari penelitian ini dapat diketahui lebih akurat dikarenakan mampu membandingkan antara keadaan sebelum diberi perlakuan dengan setelah

diberi perlakuan. Dalam penelitian ini dua situasi tersebut yaitu situasi sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Pada penelitian ini, pengukuran dilakukan sebanyak dua kali, yaitu diberikannya *pre-test* sebelum diberikan perlakuan, dan diberikan *post-test* setelah diberikan perlakuan. Rancangan penelitian dapat digambarkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rancangan Penelitian

Kelompok	Rancangan Penelitian
K.E	<i>Pre test --- X --- Post test</i>
K.K	<i>Pre test -----Post test</i>

Keterangan :

K.E : Kelompok Eksperimen

K.K : Kelompok Kontrol

X : Perlakuan

Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang digunakan yaitu 24 orang siswa/i yang berasal dari SDN Dinoyo 1, dan SDN Tlogomas 2. Adapun karakteristik subjek penelitian adalah berusia 10-12 tahun, tidak memiliki cacat fisik dan gangguan mental, dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan yang mendapatkan skor *pre test* rendah, sedang dan tinggi berdasarkan penormaan hipotetik. Peneliti mengambil 12 orang subjek pada masing-masing sekolah dan kemudian dibagi kembali ke dalam 2 kelompok kecil.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dimana karakteristik sudah ditentukan dan diketahui terlebih dahulu berdasarkan ciri dan sifat populasinya (Winarsunu, 2006). Adapun 24 orang subjek yang digunakan dalam penelitian tersebut dibagi ke dalam 2 kelompok yaitu 12 orang subjek kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan permainan congklak lidi dan permainan ular naga, kemudian 12 orang subjek kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

Variabel dan Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini terdapat dua variabel yang digunakan yaitu: variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

Variabel bebas atau *independent variabel* (X) adalah variabel yang mempengaruhi sehingga menyebabkan perubahan pada variabel terikat (*dependent*). Dalam penelitian ini variabel bebas adalah permainan tradisional ular naga yang dimainkan dengan bernyanyi untuk mengumpulkan anggota kemudian saling beradu strategi untuk menambah anggota masing-masing dan congklak

lidi yang dimainkan dengan menggunakan lidi yang ditebar kemudian diambil satu persatu tanpa menyentuh lidi yang lain.

Variable terikat atau *dependent variabel* (Y) adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikat adalah perkembangan moral yaitu nilai, penilaian sosial, dan juga penilaian terhadap kewajiban yang mengikat individu dalam melakukan suatu tindakan.

Table 3. Index validitas dan reliabilitas instrumen penelitian

Jumlah item semula	Jumlah item yang valid	Validitas	Reliabilitas
35	21	0,364 – 0,449	0,872

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur perkembangan moral adalah skala Perkembangan Moral yang merupakan hasil penelitian Penyusunan Alat Ukur Perkembangan Moral Pada Anak-Anak Usia Akhir (Iswinarti, Istiqomah, Amaliah & Maimunah, 2017) yang terdiri dari 21 item dengan reliabilitas 0,872. Pengukuran ini dilakukan dengan mengumpulkan hasil skor skala Perkembangan Moral sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*).

Prosedur Penelitian dan Analisa Data

Pada penelitian eksperimen yang dilakukan memiliki tiga prosedur utama sebagai berikut:

Persiapan, tahap persiapan ini dimulai dari peneliti melakukan pendalaman materi, pembuatan modul, dan pemantapan alat ukur. Setelah itu peneliti melakukan uji kelayakan modul pelaksanaan pada SDN Sumber Sari 1 Malang dengan jumlah subjek 12 orang siswa/i. Setelah melaksanakan uji kelayakan modul permainan peneliti kembali mencari lokasi dua sekolah yang berbeda dan meminta izin untuk melakukan penelitian serta melaksanakan asesmen awal yaitu dengan menyebarkan skala untuk memperoleh skor *pre-test*. Asesmen awal ini dilakukan pada 2 (dua) sekolah yang berbeda yaitu SDN Tlogomas 2 sebagai kelompok eksperimen, dan SDN Muhammadiyah 8 sebagai kelompok kontrol. Perbedaan sekolah ini dilakukan dengan maksud untuk meminimalisir adanya stimulus pembelajaran permainan oleh kelompok eksperimen kepada kelompok kontrol. Setelah memperoleh data *pre-test*, subjek penelitian kemudian dikelompokkan untuk mengikuti rangkaian prosedur permainan.

Perlakuan/Intervensi, peneliti memulai intervensi dalam hal ini yaitu dengan menggunakan permainan tradisional ular naga dan congklak lidi. Sebelum memulai serangkaian permainan tersebut, peneliti menyusun kelompok berdasarkan hasil *pre-test* dengan mengambil 12 orang siswa/i di masing-masing sekolah. Sekolah yang menjadi subjek kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan apapun. Kemudian sekolah yang menjadi kelompok eksperimen berjumlah 12 orang yang akan dibagi kembali menjadi 2 (kelompok) kelompok kecil. Pada setiap kali pertemuan kegiatan intervensi dengan permainan tradisional terdiri dari 2 (dua) sesi dengan durasi waktu kurang lebih 60 menit. Pada setiap sesi peneliti memberikan *feedback* untuk melihat perkembangan subjek dalam memainkan permainan tersebut.

Analisa Data, setelah peneliti memiliki keseluruhan data, peneliti kemudian menganalisa data hasil skala *pre-test* dengan menggunakan analisis nonparametrik (subjek <30 orang) *wilcoxon* untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya, peneliti akan menganalisa perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* kedua kelompok menggunakan uji analisis *mann whitney*. Hasil perhitungan akan dianalisa dengan data penunjang yaitu hasil observasi lapangan.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada 24 subjek kelas 5 SD dengan karakteristik yang dipilih yakni berusia 10-12 tahun, tidak cacat fisik serta gangguan mental dan berjenis kelamin laki-laki dan perempuan. Subjek terdiri dari 12 orang siswa/i SDN Tlogomas 2 sebagai kelompok eksperimen dan 12 orang siswa/i SD Muhammadiyah 8 sebagai kelompok kontrol.

Table 4. Deskripsi Subjek

	Kategori	Kel.Eksperimen	Kel.Kontrol
Usia	10 tahun	4 anak	4 anak
	11 tahun	7 anak	8 anak
	12 tahun	1 anak	-
Jenis Kelamin	Laki-Laki	7 anak	8 anak
	Perempuan	5 anak	4 anak

Berdasarkan pada Tabel 4, diketahui bahwa kelompok eksperimen berjumlah 12 orang terdiri dari 7 subjek jenis kelamin laki-laki dan 5 subjek berjenis kelamin perempuan. Sementara pada kelompok kontrol terdapat 8 subjek laki-laki dan 4 subjek perempuan. Peneliti kemudian melakukan uji *mann whitney* pada skor hasil *pre test* kedua kelompok guna memastikan keadaan kedua kelompok setara sebelum diberikannya perlakuan kepada kelompok eksperimen.

Table 5. Uji Mann Whitney skor pre-test kedua kelompok

Kelompok	N	Z	Sig.(2 tailed) P
Eksperimen	12	-0.292	0.771
Kontrol	12		

Tabel 5 menunjukkan hasil dari analisis uji *mann whitney* untuk melihat kesetaraan kondisi subjek sebelum diberikan perlakuan. Hasil analisis $p = 0.771$, yang berarti $p > 0.05$, sehingga hasil tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan kondisi yang signifikan pada skor *pre test* kedua kelompok yang kemudian dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok berada dalam keadaan yang setara sebelum diberikannya perlakuan berupa permainan tradisional *congkak lidi* dan *ular naga* dengan metode *experiential learning* kepada kelompok eksperimen.

Setelah melakukan analisis data *pre test* menggunakan uji *mann whitney*, selanjutnya peneliti melakukan uji *Wilcoxon* untuk melihat perbedaan hasil skor *pre test* dan *post test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tabel 5 merupakan gambaran mengenai hasil uji *Wilcoxon*.

Table 6. Hasil uji Wilcoxon skor *pre test* dan skor *post test*.

Kelompok	N	Rata-Rata skor Skala Perkembangan Moral		Z	P
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>		
Eksperimen	12	56.25	63.91	-3.065	0.002
Kontrol	12	63.33	65.08	-1.072	0.284

Berdasarkan hasil pada Tabel 6 uji analisis *Wilcoxon* didapatkan hasil $p < 0.05$ yakni $p = 0.002$ pada kelompok eksperimen. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan pada skor *pre-test* dan *post-test* skala perkembangan moral pada kelompok eksperimen. Sementara hasil uji analisis *Wilcoxon* pada kelompok kontrol didapatkan $p = 0.284$ yang berarti nilai $p > 0.05$ menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan skor *pre-test* dan skor *post test* pada kelompok kontrol.

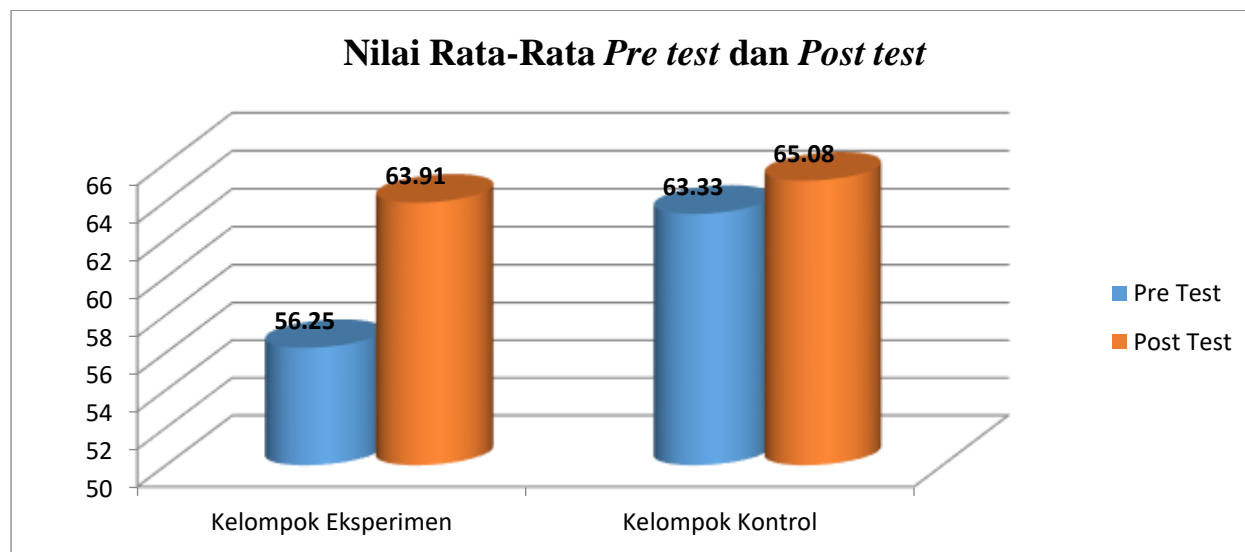
Selanjutnya peneliti melakukan analisis *mann whitney* untuk mencari tahu perbedaan skor perkembangan moral pada kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dibandingkan dengan kelompok kontrol dimana tidak diberikan perlakuan. Nilai dalam uji *mann whitney* ini adalah nilai selisih *pre-test* dan *post test* (*gain score*).

Table 7. Hasil uji *mann whitney gain score pre test* dan *post test* kedua kelompok.

Kelompok	N	Z	Sig.(2 tailed) P
Eksperimen	12	-2.114	0.035
Kontrol	12		

Dari Tabel 7 dapat diketahui bahwa hasil uji *mann whitney* diperoleh hasil $p = 0.035$ dimana $p < 0.05$ yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada skor *pre-test* dan *post-test* skala perkembangan moral pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kondisi kedua kelompok tersebut mengalami perbedaan setelah adanya perlakuan menggunakan permainan tradisional *congklak lidi* dan *ular naga* yang diberikan kepada kelompok eksperimen. Perbedaan hasil tersebut menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan memiliki skor yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelompok kontrol yang notabene tidak mendapatkan perlakuan.

Gambar 1. Diagram Nilai Rata-Rata Kedua Kelompok



Gambar diagram di atas menunjukkan nilai rata-rata *pre test* dan *post test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Diperoleh hasil bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan nilai rata-rata yakni *pre test* (56,25) dan *post test* (63,91). Sementara kelompok kontrol mengalami peningkatan skor pada saat *post test* namun tidak signifikan. Dengan demikian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional *congklak lidi* dan *ular naga* dengan metode *experiential learning* dapat meningkatkan perkembangan moral pada anak usia sekolah dasar. Hasil pada skor *pre test* dan *post test* kemudian diperkuat oleh data berupa skor *manipulation check* yang dilakukan saat diberikannya perlakuan pada kelompok eksperimen selama delapan sesi permainan guna mengukur variabel terikat apakah benar-benar memberi pengaruh kepada kelompok kontrol.

Manipulation check adalah sebuah pengukuran tambahan dalam penelitian eksperimen dengan tujuan untuk mengukur bagaimana subjek memahami dan melakukan interpretasi manipulasi dan atau guna menilai efek secara langsung dari manipulasi (Graveter & Forzano, 2012). Graveter dan Forzano (2012) menambahkan juga bahwa *manipulation check* bisa dilakukan melalui beberapa cara, seperti menggunakan alat ukur yang kemudian secara eksplisit dapat mengukur variabel atau dengan menggunakan pertanyaan yang spesifik menanyakan mengenai manipulasi, baik melalui kuesioner ataupun bertanya secara langsung. *Manipulation check* yang dilakukan terdiri dari dua belas indikator yang merupakan turunan pada tiga aspek perkembangan moral. Berikut sajian data hasil *manipulation checklist* pada permainan *congklak lidi* dan *ular naga*.

Tabel 8. Hasil Manipulation Check Permainan Congklak Lidi & Ular Naga

NO	INDIKATOR	SESI			
		1	2	3	4
	ASPEK MORAL KOGNITIF				
1	Memahami aturan yang berlaku	2,4	3,3	4,25	4,8
2	Mengerti tidak boleh mengganggu teman saat bermain	2,4	3,5	4	4,3
3	Paham tidak boleh curang	2	3,4	4,2	4,2
4	Paham bahwa harus tolong menolong	2,2	3	3,7	4
	ASPEK MORAL AFEKTIF				
5	Memunculkan berbagai emosi (marah,jengkel, sedih dan mengeluh)	1,8	2,8	4,2	4,2
6	Merasa kasihan melihat teman yang jatuh	1,5	3,0	3,6	3,9
7	Merasa senang saat menang	2,1	3,2	3,9	4
8	Gelisah dalam kondisi tertekan saat bermain	1,8	2,8	3,3	3
	ASPEK MORAL PERLATUKU				
9	Pemain bermain dengan jujur	1,8	3,2	4,08	4,29
10	Pemain bermain sesuai dengan aturan	2,2	3,25	4,25	4,29
11	Pemain tidak mengeluarkan kata-kata kasar saat bermain	1,79	2,83	3,79	4,04
12	Pemain memberikan semangat kepada temannya	2,12	2,6	3,6	4

Keterangan Skor	
5	Sangat Nampak
4	Nampak
3	Kadang-kadang
2	Tidak Nampak
1	Sangat Tidak Nampak

Tabel 8 menunjukkan hasil *manipulation check* kelompok eksperimen pada saat permainan *congklak lidi* dan *ular naga*. Terlihat bahwa rata-rata skor *manipulation check* menunjukkan adanya peningkatan skor pada tiap sesi permainan *ular naga* dan permainan *congklak lidi*. Skor tertinggi terdapat pada indikator aspek moral kognitif, yakni “memahami aturan yang berlaku” dengan skor (2,4) pada sesi satu, (3,3) pada sesi dua, (4,25) pada sesi tiga dan (4,8) pada skor di sesi empat. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemahaman peserta mengenai aturan yang berlaku mengalami peningkatan dari yang tidak nampak pada sesi 1 meningkat tiap sesinya menjadi nampak pada sesi 4. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa *feedback* atau metode *experiential learning* yang diberikan pada tiap sesinya dapat ditangkap dan di proses dengan baik oleh masing-masing subjek pada kelompok eksperimen. Sehingga indikator-indikator pada lembar *manipulation check* merujuk pada peningkatan skor di setiap sesinya.

DISKUSI

Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan hasil bahwa terdapat peningkatan perkembangan moral anak usia sekolah dasar dengan rentang usia 10-12 tahun, dimana peningkatan perkembangan moral ini dapat ditinjau melalui peningkatan skor *post test* skala perkembangan moral jika dibandingkan dengan skor skala perkembangan moral pada *pre-test* dari kelompok

eksperimen. Sementara pada kelompok kontrol tidak mengalami peningkatan pada skor *post test* skala perkembangan moral jika dibandingkan dengan skor *post test* meskipun kondisi awal kedua kelompok menunjukkan keadaan yang setara sebelum diberikannya perlakuan. Selanjutnya diberikan perlakuan berupa permainan tradisional *congklak lidi* dan *ular naga* dengan metode *experiential learning*.

Penelitian ini menunjukkan adanya hasil peningkatan perkembangan moral pada anak usia sekolah dasar menggunakan permainan tradisional *congklak lidi* dan *ular naga* dengan metode *experiential learning*. Hal ini dapat ditinjau dari adanya peningkatan skor *post test* pada skala perkembangan moral yang diberikan kepada kelompok eksperimen setelah adanya perlakuan. Selain itu, hasil ini juga ditunjukkan dengan adanya perbedaan skor *pre test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang notabene berada dalam kondisi yang setara sebelum diberikannya perlakuan.

Subjek yang digunakan adalah subjek dengan kategori usia anak sekolah dasar dengan rentang usia 10 hingga 12 tahun dimana sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Piaget, pada usia 10 tahun ke atas anak berada pada tahap moralitas autonom. Pada tahap ini, seorang anak akan menunjukkan kesadaran bahwa peraturan dan hukum diciptakan oleh manusia, oleh karenanya dalam menilai suatu perbuatan, anak-anak selain mempertimbangkan akibat-akibat yang ditimbulkan oleh suatu perbuatan juga sekaligus mempertimbangkan maksud dan ikhtiar dari si pelaku (Santrock, 2007). Berdasarkan penjelasan tersebut misalnya saja dalam permainan *congklak lidi*, anak akan berusaha mematuhi aturan yang sudah disepakati di awal mengenai cara mengambil lidi-lidi yang tersebar di lantai. Selain itu pada permainan *ular naga* anak akan mempertimbangkan kemungkinan yang terjadi saat timnya berusaha merebut anggota dari kelompok lain dan cara-cara apa yang bisa dilakukan untuk menambah jumlah anggota dengan tetap mematuhi aturan yang ada. Dengan demikian permainan akan mampu membantu dalam peningkatan perkembangan moral anak dengan mempertimbangkan akibat-akibat yang akan terjadi dari suatu perbuatan yang mereka lakukan.

Metode yang digunakan dalam upaya meningkatkan perkembangan moral adalah menggunakan permainan tradisional *congklak lidi* dan *ular naga* dengan metode *experiential learning*. Permainan dilakukan dengan membagi subjek ke dalam dua kelompok untuk *ular naga* dan 3 kelompok untuk *congklak lidi*. Masing-masing permainan terdiri atas empat sesi sehingga total keseluruhan sesi adalah delapan sesi yang di setiap akhir sesinya akan diberikan *feedback* oleh fasilitator yang merupakan bentuk daripada *experiential learning*. Pada masa anak-anak bermain merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran dan juga perkembangan, dengan bermain anak-anak bisa mengeksplorasi diri mereka mengenai lingkungan, melakukan sosialisasi dengan teman sebaya serta memiliki banyak pengalaman (Khasanah, Prasetyo & Rakhmawati, 2011). Permainan tradisional atau *dolanan anak* sebagai salah satu bentuk permainan memiliki sifat atraktif, mampu menarik perhatian anak-anak karena sesuai dengan dunia bermain mereka. Selain itu, *dolanan anak* memiliki sifat edukatif karena mampu menjadi wahana pengembangan nilai-nilai pendidikan (Suherman, Nopembri, & Muktiani, 2017) ditambah dengan metode *experiential learning* anak akan merasakan secara langsung pengalaman dari proses pembelajaran sebab hal yang penting di balik pengalaman belajar adalah keterlibatan peserta menjadi kegiatan konkret sehingga mereka akan "mengalami" apa yang mereka telah pelajari melalui peluang yang ada untuk berefleksi pada aktivitas yang mereka alami (Silberman, 2007).

Dalam penelitian ini, permainan yang diberikan menyediakan konten pengalaman-pengalaman yang bisa mereka peroleh untuk kemudian diaplikasikan dalam kehidupan nyata. Berbagai macam penelitian sebagian besar menunjukkan bahwa peningkatan atau penurunan kompetensi sosial tergantung pada jenis dan konten dari permainan. Situasi ini dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran sosial dan kognisi sosial milik Bandura (Bandura, 1979; Buckley & Anderson, 2006). Kedua teori menyatakan bahwa seseorang mempelajari sesuatu melalui pengalaman atau pengamatan langsung. Ketika seseorang diamati, itu kemudian dipertimbangkan apakah perilaku seseorang diberi hadiah atau hukuman. Seseorang cenderung meniru perilaku orang lain ketika mereka melihatnya perilaku tersebut layak mendapat hadiah, dan menghindari meniru kapan perilaku mendapat hukuman (Iswinarti, 2016). Berdasarkan penjelasan teori ini oleh karena itu, konten atau materi permainan yang dialami dan diamati oleh anak-anak akan selalu penting. Ketika konten diamati oleh anak-anak adalah tentang kekerasan, maka anak-anak cenderung mengekspresikan perilaku agresif. Jika konten yang dialami dan diamati oleh anak-anak mengandung nilai-nilai sosial, anak-anak cenderung menunjukkan perilaku sosial.

Penelitian yang dilakukan dengan permainan tradisional sebagai mediumnya terbukti mampu untuk meningkatkan perkembangan moral anak usia sekolah dasar. Hasil ini didukung oleh penelitian dari Schrier (2017) yang mengatakan bahwa salah satu cara untuk belajar tentang dan mencari pengetahuan baru tentang perilaku moral, perspektif, dan kognisi adalah melalui penciptaan dan penggunaan permainan. Permainan pembelajaran moral, memungkinkan pemain untuk mendapatkan keterampilan, konsep, dan perilaku yang terkait dengan moralitas, seperti mampu berpikir lebih baik melalui dilema dan pilihan moral. Anak-anak dalam penelitian ini belajar mengenai konsep moralitas seperti memahami bahwa terdapat aturan yang harus dipatuhi selama permainan, mengelola emosi meski dalam kondisi tertekan saat bermain dan menjaga sportifitas meski kalah dalam permainan. Perlu adanya inovasi bagaimana kita memecahkan pertanyaan moral terbuka atau mendapatkan pengetahuan baru tentang moralitas. Salah satu cara yang mungkin adalah menggunakan permainan. Meskipun mungkin tidak mengherankan bahwa permainan digunakan untuk "bermain" dengan moralitas terutama karena permainan selalu digunakan untuk menginterogasi identitas, koneksi, perilaku, dan kedirian, dan pemahaman kita tentang kemanusiaan (Salen & Zimmerman, 2003).

Pelaksanaan dari penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak yang menjadi subjek terlihat antusias dan bersemangat ketika memainkan permainan bersama teman-temannya. Dalam permainan terdapat aturan-aturan yang diberikan sehingga membuat subjek harus mengikuti aturan-aturan tersebut. Di awal sesi permainan subjek masih terlihat masih sering berusaha untuk melanggar aturan-aturan yang sudah disepakati serta mengeluarkan kata-kata yang kasar saat jalannya permainan. Namun seiring diberikannya *feedback* berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai konsep moral seperti “mengapa di dalam permainan tadi di buat adanya peraturan ?” kemudian “Apa ada yang marah saat timnya kalah ?, jika ada yang marah apa yang harus dilakukan? serta pertanyaan “apakah tadi ada yang membiarkan temannya bermain curang ?” yang kemudian coba di refleksikan dalam kehidupan sehari-hari seperti bahwa dalam kehidupan selalu ada hal yang diperbolehkan dan yang tidak diperbolehkan, dimana sebagai makhluk sosial kita harus mengikuti aturan-aturan yang ada di lingkungan, refleksi ini merupakan bagian dari pembelajaran mengenai aspek moral kognitif. Selain itu menang kalah dalam kehidupan adalah hal yang wajar, dan anak-anak yang menjadi subjek memahami hal itu dengan menyampaikan bahwa mereka menerima kekalahan dalam permainan tersebut. Memasuki sesi-sesi berikutnya

subjek semakin menunjukkan adanya peningkatan dalam perkembangan moral. Seperti subjek mulai saling mengingatkan bahwa dalam bermain ada aturan yang berlaku dan tidak boleh dilanggar, tidak boleh marah walaupun sedang kalah dan juga memahami fungsi adanya aturan dalam kehidupan seperti halnya bermain. Kondisi ini menunjukkan bahwa telah terjadi internalisasi yang baik dalam proses pembelajaran moral dengan permainan tradisional ini. Hasilnya pun dapat dirasakan bahwa pembelajaran melalui pengalaman lebih efektif dan dapat mencapai tujuan secara maksimal (Kolb, 1984).

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi peningkatan yang terjadi pada pelaksanaan permainan, salah satunya adalah permainan tradisional memiliki nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu (Haerani, 2013). Meningkatnya perkembangan moral subjek juga tidak terlepas dari kondisi subjek yang menikmati jalannya proses bermain dan saling dukung antar sesama teman sebaya. Hal ini dikarenakan dalam permainan ular naga misalnya anak-anak belajar untuk memberikan semangat satu sama lain dan agar tidak terpancing emosi saat anggotanya berhasil diambil kelompok lawan, ini merupakan bagian yang menunjukkan pembelajaran pada aspek moral afektif, dan juga belajar untuk sportif ketika sudah disentuh oleh kelompok lawan yang merupakan pembelajaran moral *action*. Pada permainan congklak lidi pun demikian, mereka belajar untuk jujur mengakui jika lidi yang berusaha di ambil menyentuh lidi yang lain, dan saat temannya berkonsentrasi mengambil lidi maka tidak boleh untuk diganggu. Dengan demikian secara tidak sadar mereka telah menunjukkan nilai-nilai moral saat melaksanakan bermain.

Pada proses *feedback* yang diberikan pada setiap sesi, subjek dilatih untuk mampu memahami terlebih dahulu permainan yang akan dimainkan dan dilatih untuk menemukan apa saja yang didapatkan melalui permainan tersebut berdasarkan pada pengalaman yang pernah dilakukan, sehingga harapannya setelah mengetahui mengenai manfaat dalam permainan tersebut, subjek dapat menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan yang sudah pernah dialami. Pada proses *feedback* di akhir sesi permainan, subjek diminta mengulas kembali bagaimana subjek memainkan permainan dan apa yang subjek rasakan serta yang didapatkan setelah memainkan permainan.

Hal-hal yang terjadi selama proses pemberian perlakuan dengan permainan tradisional *congklak lidi* dan *ular naga* yang menunjukkan hasil adanya peningkatan perkembangan moral anak juga di dukung dengan hasil *manipulation check* yang dilakukan saat perlakuan dimana berisi indikator-indikator perkembangan moral yang merupakan turunan dari aspek perkembangan moral. *Manipulation check* ini dilakukan guna memperkuat data mengenai pengaruh pemberian perlakuan secara langsung yang diberikan pada subjek. Hasilnya menunjukkan bahwa keseluruhan subjek mengalami peningkatan rata-rata skor *manipulation check* pada tiap sesinya, seperti pada aspek *moral reasoning* subjek mengalami peningkatan tiap sesinya mengenai konsep benar salah, pada aspek moral afeksi subjek memunculkan emosi positif saat bermain dan mengurangi emosi negatif serta pada moral *action* subjek banyak melakukan tindakan membantu dan menolak untuk berbuat curang. Dari data *manipulation check* tersebut dapat dikatakan permainan semakin efektif untuk tujuan pendidikan (Turkay, Hoffman, Kinzer, Chantes, & Vicari, 2014; Wouters, van Nimwegen, van Oostendorp, & van der Spek, 2013; Wouters & van Oostendorp, 2017).

Hasil *manipulation check* juga membuktikan bahwa terjadi internalisasi yang baik kepada subjek saat sesi *feedback* yang ditunjukkan saat sesi permainan. Mereka belajar dari pengalaman-

pengalaman yang mereka dapatkan di tiap sesinya. Telah diterima secara luas bahwa pembelajaran lebih efektif ketika siswa menemukan pengetahuan baru daripada mendengarnya melalui belajar di kelas atau bacaan. Dengan kata lain, siswa akan belajar lebih baik ketika mereka dimasukkan ke dalam situasi yang mereka terlibat secara langsung daripada menerima informasi secara pasif (Schutte & Wetmore, 2012).

Seseorang bisa lebih mudah untuk memaknai ataupun berpendapat bila sesuatu tersebut berkaitan dengan pengalaman-pengalaman yang pernah dilakukan. Perkembangan moral anak akan meningkat ketika dihadapkan dengan situasi-situasi yang berkaitan dengan masalah moral dan kemudian mereka belajar dari pengalaman tersebut, karena memanfaatkan situasi yang dihadapi sebagai bentuk pengalaman belajar untuk mengajar siswa agar memahami konsep yang kompleks secara konkret sangat penting untuk jenis pertumbuhan yang kita harapkan (Glennon, 2004). Sedangkan menurut Robbins (2008) apabila pengalaman tersebut menciptakan sebuah perubahan pada seseorang maka itu membuktikan telah terjadinya sebuah pembelajaran. Dalam hal ini, pembelajaran yang didapatkan oleh subjek melalui *experiential learning* yang telah diberikan dalam bentuk *feedback* di akhir tiap sesinya.

Pembelajaran dengan permainan tradisional dengan metode *experiential learning* efektif untuk diterapkan sebagai sarana peningkatan perkembangan moral anak. Menurut Bronfenbrenner (1979), perkembangan anak dipengaruhi oleh lingkungan seperti sistem mikro, sistem mezo, sistem exo, sistem makro dan sistem chrono. Ungkapan “anak-anak bermain permainan tradisional dengan teman ” berarti bahwa teman adalah bagian dari sistem mikro. Sistem mikro adalah lingkungan yang ada paling dekat dan paling berpengaruh terhadap perkembangan anak, tepatnya pengembangan kompetensi sosial. Karena itu, hasil dari penelitian saat ini mendukung Brenfenbrenner mengenai konsep sistem mikro.

Dengan kelebihan yang telah telah dijelaskan di atas, bukan berarti pada penelitian ini tidak memiliki kekurangan serta keterbatasan. Berbagai keterbatasan juga dialami oleh peneliti seperti proses pelaksanaan turun lapang yang terkendala libur semester dan akhir tahun, hal ini membuat peneliti harus menunda cukup lama proses pelaksanaan perlakuan pasca *pre test*, selain itu pengkondisian terhadap subjek yang dirasa masih belum maksimal dikarenakan adanya pengaruh eksternal yakni teman-teman yang tidak mengikuti proses penelitian, lokasi penelitian juga berada di pinggir jalan raya sehingga membuat suara peneliti harus mengeluarkan suara lebih keras agar dapat didengar dengan baik pada saat pemberian instruksi dan *feedback*. Pada saat penelitian terdapat subjek yang menangis dan tidak mau melanjutkan permainan membuat peneliti harus membujuk ekstra subjek tersebut agar kembali mengikuti jalannya permainan. Selain itu, tidak adanya pengukuran yang dilakukan pada tiap jenis permainan sehingga tidak diketahui jenis permainan mana yang lebih berpengaruh terhadap perkembangan moral anak usia sekolah dasar.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil penelitian yang dilakukan adalah bahwa permainan tradisional *congklak lidi* dan *ular naga* dengan metode *experiential learning* mampu untuk meningkatkan perkembangan moral anak usia sekolah dasar. Perbedaan pada hasil yang didapatkan oleh kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan. Lewat metode permainan tradisional ini diharapkan anak-anak usia sekolah dasar mampu untuk belajar mengenai konsep-konsep moral sehingga pada tahap ini perkembangan moral anak menjadi lebih baik lagi dan mencegah perilaku-perilaku tidak bermoral terjadi. Implikasi dari penelitian yang telah dilakukan ini adalah diharapkan metode permainan tradisional (*congklak lidi* dan *ular naga*) dengan *experiential learning* ini mampu untuk dijadikan sebagai bahan referensi serta rujukan bagi para pendidik maupun orang tua untuk melakukan internalisasi ataupun pendidikan mengenai perkembangan moral anak usia sekolah dasar. Karena permainan tradisional dapat digunakan sebagai suatu media belajar sambil bermain yang menyenangkan untuk meningkatkan perkembangan moral anak.

REFERENSI

- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional*. Jogjakarta: Javalitera.
- Alkhateeb, H. M. & Midji, A. (2009). Learning styles and approaches to learning mathematics of students majoring in elementary education: A three year study. *Psychological reports*, 105(2), 500-508.
- Amrah. (2013). Perkembangan moral anak usia sekolah dasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. 3(1), 20 – 25.
- Bandura, A. (1971). *Social learning theory*. General learning Corporation, Stanford University
- Beard, C. & Wilson, J. P. (2006). *Experiential learning: A best practice handbook for educators and trainers*. London: Kagan Page.
- Bergen, D, & Davis, D. (2011). Influences of technology-related playful activity and thought on moral development. *American Journal of Play*, 4(1), 80–99.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Cambridge: Harvard University Press
- Buckley, K. E., & Anderson, C. A. (2006). A theoretical model of the effects and consequences of playing video games. Chapter in P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing Video Games – Motives, Responses, and Consequences* (pp. 363 -378). Mahwah, NJ: LEA

- Bussey, K. & Bandura, A. (2004). 2nd ed. Social cognitive theory of gender development and functioning. In Eagly, H.A., Beall, A.E. & Sternberg, R.J. (Eds.). *The psychology of gender*. New York: The Guilford Press.
- Cahyani, I. (2009). Peran experiential learning dalam meningkatkan motivasi pembelajaran BIPA. Bandung: Lembaga Penelitian UPI.
- Consalvo, M., Busch, T., & Jong, C. (2016). Playing a better me: how players rehearse their ethos via moral choices. *Games and Culture*, 1–20.
- Danandjaya, J. (1987). *Floklore Indonesia*. Jakarta : Gramedia
- Dharmamulya, S. (2004). *Permainan tradisional jawa*. Purwangga: Kepel Press
- Ekawati, Y. N., Saputra, N. E., Rozalina., Restya, W. P. D., Nurlita, I., (2010). Pengaruh bermain melalui permainan tradisional terhadap kecerdasan intrapersonal anak. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa berprestasi*, 1(2). Universitas Ahmad Dahlan.
- Gheiji H.R, Kordi H, Farokhi A, Bahram A. (2014). The effect of traditional games and ordinary games on manipulative skills development in educable mental retarded boys. *Yafte.*, 15(5):61–71. Persian
- Guthrie, K. L. and McCracken, H. (2010). Teaching and Learning Social Justice through Online Service-Learning Courses. *Journal of Internasional Review of Research in Open and Distance Learning*. 11(3). 76-83
- Gilbert, S. (2010). Ethics at play: Patterns of ethical thinking among young online games. In K. Schrier & D. Gibson (Eds.), *Ethics and game design: Teaching values through play* (pp.151–166). Hershey, PA: IGI Global.
- Glennon, F. (2004). Experiential learning and social justiceaction: An experiment in the scholarship of teaching and learning. *Teaching Theology and Religion*, 7(1), 30-37
- Gravetter, F. J., & Forzano, L. B. (2012). *Research methods for the behavioral sciences* (4th ed.). Belmont, CA: Wadsworth.
- Grusec, J.E. (2006). Development of moral behavior and conscience. In M. Killen & J.G. Smetana (Eds.). *Handbook of moral development*. Mahwah, New York: Erlbaum.
- Hardoko, E. (2015). *Niat permalukan kawannya di medsos, siswi SMP di sumut malah di- "bully"*. Diakses secara online pada tanggal 11 November 2018 dari : <http://regional.kompas.com/read/2015/09/07/20221301/Niat.Permalukan.Kawannya.di.Medsos.Siswi.SMP.di.Sumut.Malah.Di-.Bully.?page=all>
- Haerani, N. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal UNM*. Hal 1-8.

- Houck, G. M. & Stember, L. (2002). Small group experience for socially with drawn girls. *The journal of school nursing*, 18(4), 206-2011.
- Hurlock, E. (1980). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Iswinarti. (2005). Identifikasi permainan tradisional Indonesia. Laporan hasil survey. Malang: Fakultas Psikologi UMM
- Iswinarti. (2017). *Permainan tradisional : prosedur dan analisis manfaat psikologis*. Malang: UMM Press
- Iswinarti, Ekowarni, E., Adiyanti, M., & Hidayat, R. (2016). The Influence of Traditional Game With Experiential Learning Method on Social Competence. *International Journal of Recent Scientific Research*, 7(4), 10147-10155.
- Iswinarti, Fasicahah, S. S., & Sulismadi. (2008). Permainan anak tradisional sebagai model peningkatan kompetensi sosial anak usia sekolah. *Laporan Penelitian Hibah Bersaing Tahun II*. Malang: Lembaga Penelitian UMM.
- Kadivar, P. Kohoulat, N. Abdolahi, M.H., & Khoshbakht, F. (2016). Perception of School Moral Atmosphere and Elementary Students' Moral Development. *International Journal School Health*. 3(4):e35963. 1-6.
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, A. (2011). Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini. *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*. 1(1), 91-105.
- Kolb, D. (1984). *Experiential learning*. New jersey: Prentice Hall Inc.
- Misbach, I. (2006). Peran permainan tradisional yang bermuatan edukatif dalam menyumbang pembentukan karakter dan identitas bangsa. *Laporan Penelitian*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Monks, F., Knoers, A. M. ., & Haditono, S. . (2001). *Psikologi perkembangan: pengantar dalam berbagai bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Muryono. (2009). *Empati, penalaran moral, dan pola asuh: telaah bimbingan konseling*. Yogyakarta: Gala Ilmu Semesta.
- Khobir, A. (2009). Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif. *Forum Tarbiyah*. 7(2), 195-208
- Kohlberg, L. (1995). *Tahap-tahap perkembangan moral*, diterjemahkan oleh Drs. John de Santo dan Drs. Agus Cremers SVD, Penerbit Kanisius, Yogyakarta, Cetakan Pertama

- Muslich, M. (2011). *Pendidikan karakter: menjawab tantangan krisis multidimensional*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Papalia, D, Old, S, & Feldman, R. (2009). *Human development* (11th ed.). New York: Mc Graw Hill.
- Paul, R., & Elder, L. (2012). Critical thinking: Competency standards essential to the cultivation of intellectual skills, part V. *Journal of Developmental Education*. 36(1), 30-31.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2010). *Kebijakan nasional pembangunan karakter bangsa*.
- Rinaldo. (2014). Video Kekerasan Murid SD di Sumbar Beredar di Youtube. Jakarta: <http://news.liputan6.com/read/2117902/video-kekerasan-muridsd-di-sumbar-beredar-di-youtube>.
- Robbins, S.R. (2008). *Organizational behavior*. Edisi ke-12. Jakarta: Salemba Humanika, alih bahasa Diana Angelica dkk
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play*. Cambridge, MA: MIT Press
- Santrock, J. (2008). *Children*. (10th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Santrock, J. (2011). *Life span development*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J. (2017). *Remaja*. Edisi ke-11. Jakarta: Erlangga.
- Saputra, N.E, Ekawati, Y.N. (2017). Permainan tradisional sebagai upaya meningkatkan kemampuan dasar anak. *Jurnal Psikologi Jambi*. 2(2). 48-54.
- Schrier, K. (2017). Designing games for moral learning and knowledge building. *Journal Sagepub Games and Culture*. 20(10), 1-38.
- Schrier, K. (2014). Designing digital games to teach history. In K. Schrier (Ed.), *Learning and education games volume one: Curricular and design considerations* (pp. 73–92). Pittsburgh, PA: ETC Press.
- Schutte, K.J., & Wetmore, L. (2012). Experiential learning as a catalyst for moral development in cognitive growth. *International Journal of Business and Social Science*. 3(19), 220-227.
- Sibermen, M. (2007a) Introducing the handbook of experiential learning. Dalam M. Silberman (Editor). *The Handbook of experiential learning* (hal. 1-9). San Fransisco: John Wiley & Sons, Inc
- Sugiyono. (2014) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

- Suherman, W.S., Nopembri, S., & Muktiani, N. R. 2017. Pengembangan Majeda berbasis dolanan anak untuk mengoptimalkan tumbuh kembang siswa taman kanak-kanak. *Cakrawala Pendidikan*. 36(2), 220-232.
- Suyanto. (2009). Urgensi pendidikan karakter. Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Kementrian Pendidikan Nasional. (Diakses tanggal 24 Oktober 2018).
- Teglasi, H., & Rothman, L. (2001). STORIES: A classroom based program to reduce aggressive behavior. *Journal of School Psychology*, 39(1), 71-94.
- Turkay, S., Hoffman, D., Kinzer, C., Chantes, P., & Vicari, C. (2014). Toward understanding the potential of games for learning: Learning theory, game design characteristics, and situating video games in classrooms. *Computers in the Schools*, 31, 2–22.
- Vitasari. N. (2015). Pelaksanaan penanaman moral siswa di sekolah dasar Muhammadiyah Wirobrajan III, Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Weinberg, A. E., Basile, C. G., & Albright, L. (2011). The Effect of an Experiential Learning Program on Middle School Students' Motivation toward Mathematics and Science. *RMLE Online: Research in Middle Level Education*, 35(3), 1-12.
- Winarsunu, T. (2006). *Statistik dalam penelitian psikologi dan pendidikan* (Ed. revisi). Malang:UMM Press.
- Wouters, P., van Nimwegen, C., van Oostendorp, H., & van der Spek, E. D. (2013). A meta analysis of the cognitive and motivational effects of serious games. *Journal of Educational Psychology*, 105, 249.
- Wouters, P., & van Oostendorp, H. (2017). Overview of instructional techniques to facilitate learning and motivation of serious games. In P. Wouters & H. van Oostendorp (Eds.), *Instructional techniques to facilitate learning and motivation of serious games*. 1–16
- Yudiwinata, H. P., Handoyo, P, (2014). Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak. *Jurnal Paradigma*, 2(3). 1-5. Universitas Negeri Surabaya.



LAMPIRAN

Lampiran 1. BLUEPRINT SKALA PERKEMBANGAN MORAL

No	Aspek	Indikator	Item Favorable	Item Unfavorable	Jumlah
1	Penalaran Moral (<i>Moral Reasoning</i>)	1. Konsep benar dan salah	5, 6, 8	1, 2, 3, 4, 7	8
		2. Mempertimbangkan kebenaran untuk membantu orang lain dan berbagi	28, 30	22	3
2	Emosi Moral (<i>Moral Emotion</i>)	1. Perasaan positif dan negatif (merasa bersalah, tidak nyaman, empati terhadap pelanggaran)	11, 12	9, 10, 13	5
		2. Menghindari tatapan (pandangan ke bawah atau berpaling)	23, 24	25	3
		3. Tubuh mengalami ketegangan (bahu membungkuk, menutup mata dengan tangan, menjauhi sumber ketegangan)	26,27		2
		4. Respon distress menyeluruh (ketika bersalah anak menangis, mematung ketika merasa tidak nyaman, gelisah)	29,31		2
		5. Membandingkan respon emosi kepada orang lain dimasa lalu dan sekarang	32	33	2
3	Perilaku Moral (<i>Moral Conduct</i>)	1. Keterlibatan dalam perilaku prososial/perilaku membantu	21, 34, 35	17	4
		2. Menolak untuk terlibat perilaku anti sosial (contoh: mencuri)	15, 20	14, 16, 18, 19	6
TOTAL			19	16	35

Lampiran 2. SKALA PRE TEST & POST TEST



FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

Assalamualaikum wr.wb

Adik-adik perkenalkan nama kakak Ramavito Gunawan mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang yang sedang melakukan penelitian skripsi. Kakak meminta kesediaan adik-adik untuk mengisi kuisioner dibawah ini.

Kuisioner ini tidak terdapat jawaban benar atau jawaban salah sehingga adik-adik dimohon untuk mengisi sesuai dengan keadaan yang sesuai dengan diri adik-adik, kemudian memastikan untuk tidak ada jawaban yang terlewat. Hasil kuisioner ini bersifat rahasia dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian. Atas kesediaannya kakak ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Ramavito Gunawan

Petunjuk Pengisian

1. Jawablah pernyataan di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang anda anggap sesuai dengan diri anda.
2. Apabila anda ingin mengganti pilihan jawaban, berilah tanda (=) pada jawaban yang anda pilih sebelumnya, kemudian berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang baru.

Keterangan

STS = Sangat Tidak Setuju, TS = Tidak Setuju, S = Setuju, SS = Sangat Setuju

Identitas

Nama :
Usia :
Jenis Kelamin : L / P
Kelas :

No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1.	Tidak apa-apa berkata kasar pada teman yang nakal.				
2.	Ketika bosan lebih baik tidak mendengarkan penjelasan guru yang mengajar di kelas.				
3.	Saya boleh membentak teman yang mengganggu saat mengerjakan tugas.				
4.	Berbicara dengan teman sebangku saat guru mengajar tidak apa-apa selama guru tidak melihat.				
5.	Jika sangat lapar, saling mendorong ketika membeli makanan di kantin diperbolehkan.				
6.	Ketika lapar tidak masalah mengambil uang di dompet ibu yang tertinggal di meja.				
7.	Berbagai cara boleh dilakukan untuk menjadi juara.				
8.	Mencontek boleh dilakukan ketika tidak belajar malam harinya.				
9.	Saya biasa saja melihat teman yang suka pamer barangnya.				
10.	Saya jengkel ketika ada teman yang memiliki barang yang lebih bagus.				
11.	Ketika teman yang suka mengganggu tertimpa musibah, saya merasa senang.				
12.	Saya merasa biasa saja melihat teman yang saya benci dijahili teman lain.				
13.	Saya tidak perlu merasa sedih ketika teman yang nakal sedang sakit.				
14.	Saya tidak menghiraukan waktu pulang ketika sedang asyik bermain.				
15.	Saya membiarkan teman mencontek karena itu bukan urusan saya.				
16.	Saya ikut mengolok-olok teman ketika teman-teman-teman lain melakukannya				
17.	Ketika melihat teman baik saya kesusahan membawa barang, saya membiarkannya.				
18.	Demi menjaga pertemanan, saya membela teman baik saya meskipun dia bersalah.				
19.	Saya tidak berbagi makanan yang saya miliki kepada teman ketika saya sangat lapar.				
20.	Karena demi persahabatan, saya mau diajak membolos sekolah.				
21.	Saya selalu membantu teman yang kesulitan di kelas meskipun dia pernah menyakiti saya.				

Lampiran 3. HASIL PRE TEST dan POST TEST

No	Nama	Pre-test	Kategori	Post test	Kategori	Kelompok
1.	Reivan	63	Tinggi	79	Sangat tinggi	Eksperimen
2	Khalila	60	Tinggi	62	Tinggi	Eksperimen
3	Athailah	61	Tinggi	65	Tinggi	Eksperimen
4	Ghania	62	Tinggi	66	Tinggi	Eksperimen
5	Alifian	37	Rendah	42	Rendah	Eksperimen
6	Fauzan	52	Sedang	66	Tinggi	Eksperimen
7	musa alif	59	Tinggi	62	Tinggi	Eksperimen
8	Armyado	63	Tinggi	72	Sangat Tinggi	Eksperimen
9	Ratna sinta	59	Tinggi	62	Tinggi	Eksperimen
10	Dinda MA	59	Tinggi	66	Tinggi	Eksperimen
11	Royyan	59	Tinggi	63	Tinggi	Eksperimen
12	Faishal	41	Rendah	62	Tinggi	Eksperimen
13	revan pratama	59	Tinggi	54	Sedang	Kontrol
14	riski alfiansyah	61	Tinggi	61	Tinggi	Kontrol
15	abizar	66	Tinggi	74	Sangat tinggi	Kontrol
16	habibi	71	Tinggi	62	Tinggi	Kontrol
17	vyco	67	Tinggi	65	Tinggi	Kontrol
18	najwan radinka	58	Sedang	63	Tinggi	Kontrol
19	azel syahla	63	Tinggi	64	Tinggi	Kontrol
20	nina zarifa	59	Tinggi	70	Tinggi	Kontrol
21	saskia arta	66	Tinggi	70	Tinggi	Kontrol
22	klarissa	62	Tinggi	68	Tinggi	Kontrol
23	zidan syauqi	65	Tinggi	67	Tinggi	Kontrol
24	m.rifqi	63	Tinggi	63	Tinggi	Kontrol

Lampiran 4. DATA PRE TEST dan POST TEST



Pre test dan Post test Eksperimen

Nama	Usia	JK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	TOTAL
Reivan	10	L	4	4	1	4	4	4	1	4	1	4	4	4	1	4	4	4	4	1	1	1	4	63
Khalila	10	P	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
Athailah Raza	10	L	2	4	1	4	4	3	2	1	3	3	3	2	3	3	1	4	4	3	3	4	4	61
Ghania Fairuz	10	P	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	62
Alifian	11	L	1	2	1	4	1	3	1	1	1	2	1	1	1	1	4	4	1	1	1	1	4	37
Bintang fauzan	11	L	1	4	4	4	4	3	2	3	3	3	2	1	1	1	2	3	4	3	2	1	1	52
musa alif	11	L	3	4	1	3	2	3	4	4	2	4	1	2	3	4	1	4	1	2	3	4	4	59
Armyado	11	L	4	3	1	3	3	4	1	4	2	3	2	4	2	2	3	4	4	2	4	4	4	63
Ratna sinta	11	P	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	1	3	4	59
Dinda MA	11	P	3	3	3	3	3	3	2	4	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	59
Royan	11	P	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	59
Bintang faishal	12	L	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	1	2	3	1	4	3	2	2	2	3	41

Nama	Usia	JK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	TOTAL
Reivan	10	L	4	4	2	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79
Khalila	10	P	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	62
Athailah Raza	10	L	2	4	2	4	3	3	3	3	2	4	4	2	3	3	1	4	4	3	3	4	4	65
Ghania Fairuz	10	P	4	4	2	4	4	4	2	3	1	3	4	2	2	3	2	4	4	3	4	4	3	66
Alifian	11	L	2	3	1	2	2	3	3	2	4	4	2	1	1	2	1	1	2	1	1	3	1	42
Bintang fauzan	11	L	2	4	1	4	4	4	3	2	1	3	4	4	4	3	3	3	4	2	4	4	3	66
musa alif	11	L	4	4	2	4	2	3	2	3	2	4	2	2	3	4	1	4	4	2	3	3	4	62
Armyado	11	L	4	4	2	3	4	4	1	4	2	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72
Ratna sinta	11	P	1	4	4	4	4	4	1	3	1	3	4	2	2	3	2	3	3	4	3	4	3	62
Dinda MA	11	P	4	3	3	4	4	4	2	4	1	3	3	2	2	3	3	4	3	4	3	4	3	66
Royan	11	P	3	3	1	4	3	4	1	2	2	4	4	3	2	3	4	4	3	2	4	4	3	63
Bintang faishal	12	L	4	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	62

Pre Test dan Post Test Kelompok Kontrol

Usia	JK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	TOTAL	
11	L	3	1	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	1	3	2	59	revan pratama	
10	L	3	3	3	3	3	4	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	4	2	3	4	61	riski alfiansyah
11	L	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	4	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	66	abizar
10	L	3	3	3	3	3	3	3	3	1	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	62	habibi
11	L	3	4	3	4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	1	3	3	4	67	m.vyco.
11	L	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	2	1	2	3	3	3	3	1	2	3	4	58	najwan radinka
10	P	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	63	azel syahla
11	P	2	1	1	4	4	3	2	3	1	3	4	3	3	3	4	3	3	1	3	4	4	59	nina zarifa
12	P	2	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	66	saskia arta megha
10	P	4	4	3	4	3	3	2	2	1	3	4	3	3	4	3	3	4	1	3	1	4	62	klarissa b.i.h
10	L	3	4	2	3	4	3	1	4	2	4	3	4	3	4	3	4	3	1	3	4	3	65	m.zidan syauqi
11	L	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	63	m.rifky haryo

Nama	Usia	JK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	TOTAL
revan pratama	10	L	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	54
riski alfiansyah	11	L	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	61
abizar	11	L	3	3	3	4	4	4	3	4	2	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	74
habibi	10	L	2	4	2	4	4	4	3	4	1	4	4	1	3	4	4	4	4	3	4	4	4	62
vyco	11	L	4	1	3	3	4	4	2	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	65
najwan radinka	11	L	3	3	2	3	3	4	2	4	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	63
azel syahla	10	L	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	64
nina zarifa	11	P	4	3	3	3	4	4	3	4	1	4	3	4	3	4	3	4	3	1	4	4	4	70
saskia arta	11	P	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	70
klarissa	10	P	4	4	2	3	3	4	2	3	1	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	68
zidan syauqi	11	L	4	3	4	3	4	3	1	3	2	4	3	4	3	4	3	4	3	1	4	3	4	67
m.rifqi	11	L	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	63

Lampiran 5. Output Analisis Data

1. Hasil uji Mann Whitney Pre-test

Ranks				
	Kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Nama	Kontrol	12	12.92	155.00
	eksperimen	12	12.08	145.00
	Total	24		

Test Statistics ^a	
	Nama
Mann-Whitney U	67.000
Wilcoxon W	145.000
Z	-.292
Asymp. Sig. (2-tailed)	.771
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.799 ^b

a. Grouping Variable: Kelompok

b. Not corrected for ties.

2. Hasil uji Wilcoxon kelompok eksperimen

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Sesudah - Sebelum	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	12 ^b	6.50	78.00
	Ties	0 ^c		
	Total	12		

a. Sesudah < Sebelum

b. Sesudah > Sebelum

c. Sesudah = Sebelum

Test Statistics ^a	
	Sesudah - Sebelum
Z	-3.065 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.002

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

3. Hasil uji Wilcoxon kelompok kontrol

Ranks		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Sesudah - Sebelum	Negative Ranks	3 ^a	5.67	17.00
	Positive Ranks	7 ^b	5.43	38.00
	Ties	2 ^c		
	Total	12		

a. Sesudah < Sebelum

b. Sesudah > Sebelum

c. Sesudah = Sebelum

Test Statistics^a

	Sesudah - Sebelum
Z	-1.072 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.284

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

4. Hasil Uji Mann Whitney Pre-Test dan Post Test (Gain Score)

Ranks				
	Kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Skor	Eksperimen	12	15.54	186.50
	kontrol	12	9.46	113.50
	Total	24		

Test Statistics^a

	Skor
Mann-Whitney U	35.500
Wilcoxon W	113.500
Z	-2.114
Asymp. Sig. (2-tailed)	.035
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.033 ^b

a. Grouping Variable: Kelompok

b. Not corrected for ties.

Lampiran 6. Form Manipulation Check

Nama Peserta :

Hari/Tanggal :

No	Favorable	1	2	3	4	5	Unfavorable
KOGNITIF (Saat Refleksi)							
1	Memahami aturan yang berlaku						Tidak memahami aturan yang berlaku
2	Mengerti tidak boleh mengganggu temannya saat bermain						Boleh mengganggu teman saat bermain
3	Paham tidak boleh curang						Boleh melakukan curang
4	Paham bahwa harus tolong menolong						Tidak harus tolong menolong
AFEKTIF (Saat Bermain)							
5	Memunculkan berbagai macam emosi (marah, jengkel, sedih, dan mengeluh)						Pemain tidak memunculkan emosi atau biasa saja
6	Merasa kasihan melihat teman yang jatuh						Merasa biasa saja ketika temannya jatuh
7	Merasa senang saat menang						Merasa sedih saat kalah
8	Gelisah dalam kondisi tertekan saat bermain						Merasa santai walaupun dalam kondisi tertekan saat bermain
PERILAKU (Saat Bermain)							
9	Pemain bermain dengan jujur						Pemain bermain tidak jujur atau curang
10	Pemain bermain sesuai dengan aturan						Pemain melanggar aturan bermain
11	Pemain tidak mengeluarkan kata-kata kasar ketika bermain						Pemain mengeluarkan kata-kata kasar ketika bermain
12	Pemain memberikan semangat kepada temannya						Pemain tidak memberikan semangat kepada temannya

KETERANGAN :

1 : Sangat Tidak Nampak

2 : Tidak Nampak

3 : Kadang-kadang

4 : Nampak

5 : Sangat Nampak

BERI TANDA CENTANG (✓) PADA SETIAP INDIKATOR PERILAKU.

Lampiran 7. Dokumentasi Kegiatan Eksperimen



Lampiran 8. Modul Pelaksanaan



**MODUL
PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK
MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MORAL**

**Oleh :
RAMAVITO GUNAWAN**



MODUL PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MORAL

A. Latar Belakang

Moral adalah mengenai pemahaman baik dan buruk atau bisa juga dikatakan aturan mengenai kesusilaan. Perilaku moral yakni dikendalikan oleh konsep moral, yaitu aturan atau norma dalam bertingkah laku, dimana anggota masyarakat dapat berperilaku menyesuaikan dengan pola perilaku yang diharapkan masyarakatnya (Amrah, 2013). Perkembangan moral didefinisikan sebagai penalaran terhadap nilai, penilaian sosial dan juga penilaian terhadap kewajiban yang mengikat individu dalam melakukan sebuah tindakan (Kohlberg, 1995). Hasil wawancara yang peneliti lakukan di salah satu sekolah di Malang, menunjukkan bahwa anak berperilaku immoral dikarenakan mereka telah menimbang dampak yang terjadi dan mereka merasa sanggup untuk menanggung resikonya. Hal ini sejalan dengan pandangan Piaget mengenai perkembangan moral anak usia SD yang termasuk pada moralitas autonom dimana anak menunjukkan kesadaran bahwa peraturan dan hukum diciptakan oleh manusia, oleh karenanya dalam menilai suatu perbuatan, anak-anak selain mempertimbangkan akibat-akibat yang ditimbulkan oleh suatu perbuatan, juga sekaligus mempertimbangkan maksud dan ikhtiar dari si pelaku. Oleh karenanya Pemahaman mengenai perkembangan moral menjadi penting untuk dipahami sebab kelak anak-anak bertambah dewasa mereka harus tahu mengapa sesuatu dianggap benar dan dianggap salah.

Sehubungan dengan diadakannya Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa Tahun 2010-2025, maka pendidikan karakter pada akhir-akhir ini menjadi topik hangat di kancah nasional yang banyak diperhatikan dan dikerjakan baik oleh kelompok profesional maupun awam dari unsur masyarakat. Hal tersebut dikarenakan adanya ancaman mengenai moralitas yang disebabkan oleh kecanggihan teknologi sehingga dikhawatirkan akan menghilangkan norma dan nilai sopan santun serta generasi muda tidak lagi mengindahkan moral yang ada di Indonesia. Secara khusus dalam kaitannya dengan proses pemerolehan dan internalisasi nilai-nilai karakter yang dikehendaki, pendidikan karakter memiliki hubungan yang sangat erat dengan teori perkembangan moral.

Menilik permasalahan yang ada di atas, maka diperlukan suatu tindakan sebagai media pembelajaran untuk menanamkan nilai-nilai moral. Penanaman nilai moral bisa dilakukan dengan menggunakan metode bermain (*gaming*) melalui permainan tradisional. Schrier (2017) dalam penelitiannya mengatakan bahwa salah satu cara untuk belajar tentang dan mencari pengetahuan baru mengenai perilaku moral, perspektif, dan kognisi adalah melalui penciptaan dan penggunaan permainan. Proses penanaman nilai moralitas ini melibatkan unsur kognitif yang meliputi pikiran, pengetahuan, dan kesadaran; unsur afektif atau perasaan; serta unsur psikomotorik atau perilaku (Muslich, 2011; Suyanto, 2009).

Permainan anak tradisional merupakan permainan yang mengandung *wisdom* (Suseno, 1999), dan bermanfaat bagi perkembangan anak (Iswinarti, 2005). Permainan tradisional didasarkan pada nilai-nilai budaya dan keyakinan oleh karena itu, memiliki peran penting dalam mempersiapkan anak-anak untuk hidup. Machfauziah (2013) menyebutkan dalam penelitiannya bahwa permainan tradisional di Indonesia memiliki pengajaran yang tinggi akan nilai-nilai bangsa Indonesia seperti kebersamaan, gotong royong, sukacita/kebahagiaan, dan saling menghargai. (Gheiji, Kordi, Farokhi, & Bahram, 2014; Achroni, 2012) mengatakan bahwa di dalam permainan, anak-anak diajarkan mengenai keterampilan motorik, interaksi sosial, dan juga berdampak pada kesenangan serta hiburan bagi si anak. Lebih lanjut ia mengatakan bahwa anak-anak dan permainan merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan, dikarenakan dengan bermain anak mampu belajar banyak hal mengenai kehidupan sehari-hari dan juga nilai-nilai kearifan lokal. Menurut Khobir (2009) permainan merupakan suatu kehidupan yang aman bagi anak. Dengan demikian, permainan adalah suatu kegiatan yang memberikan kegembiraan tersendiri pada anak, karena permainan dilakukan atas kehendak sendiri tanpa adanya paksaan.

Permainan sebenarnya memiliki sesuatu yang sangat penting (urgensi) yang bersifat kognitif, sosial, dan emosional. Hal ini dikemukakan oleh Khobir (2009) yaitu: Urgensi Kognitif, permainan dapat membantu perkembangan kognitif anak dalam menjelajahi lingkungannya dan mempelajari objek-objek disekitarnya dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya. Urgensi Sosial, permainan dapat meningkatkan dan mengembangkan aktivitas sosial anak dan belajar memahami orang lain. Urgensi Emosional, permainan membantu anak untuk melepaskan emosi dan energi fisik yang berlebihan pada dirinya dan membantu anak mengatasi masalah-masalah dikehidupannya. Dengan demikian, permainan sangat bermanfaat bagi anak dari segi fisik dan mental untuk kehidupan dimasa yang akan datang dan merupakan cara yang dapat digunakan untuk melakukan injeksi berkaitan dengan moralitas.

Senada dengan hal tersebut diatas permainan tradisional mempunyai hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan kepribadian anak (Iswinarti, 2005). Dengan demikian, permainan tradisional berhubungan dengan perkembangan intelektual karena berdasarkan beberapa penelitian permainan tradisional dapat digunakan sebagai alternatif untuk memudahkan guru dalam memberikan pengajaran pada siswa agar mudah dipahami. Kemudian permainan tradisional berhubungan dengan sosial dan emosi karena permainan tradisional sebagian besar dimainkan dengan cara berkelompok, sehingga dapat membantu anak dalam bersosialisasi dan mengatur emosi ketika bermain dengan teman sebaya. Begitupun dengan permainan tradisional jika dihubungkan dengan kepribadian, karena di dalam permainan tradisional dapat membentuk kepribadian dalam diri anak.

Untuk memaksimalkan proses penanaman nilai-nilai moral melalui permainan tradisional, digunakan suatu metode pembelajaran yakni *experiential learning*. Metode *experiential learning* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan serta keterampilan melalui pengalaman secara langsung atau belajar

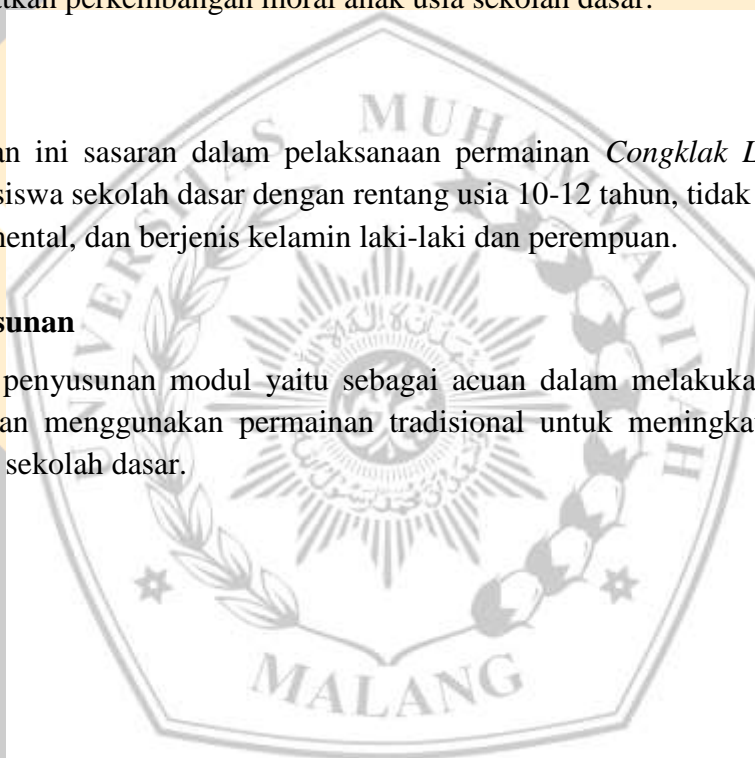
melalui tindakan (Cahyani, 2009). Pada dasarnya, teori *experiential learning* adalah teori yang berkaitan erat dengan praktik (Beard & Wilson, 2006). Prinsip utama metode *experiential learning* terletak dalam proses pembelajaran dengan refleksi pengalaman. Awalnya, penerapan teori belajar pengalaman adalah sebagai metode pembelajaran untuk orang dewasa, tetapi aplikasi berikutnya mulai meluas ke anak-anak (Alkhateeb & Midji, 2009; Houck & Stember, 2002; Teglas & Rothman, 2001; Weinberg, et al, 2011). Dalam modul ini prinsip *experiential learning* dapat diterapkan pada anak-anak usia sekolah dasar sebagai metode pembelajaran moral. Hasil penelitian Iswinarti (2016) menunjukkan bahwa permainan tradisional dengan metode BERLIAN (Bermain *Experiential Learning* Anak) sangat berpengaruh terhadap peningkatan kompetensi sosial dibandingkan dengan permainan tradisional tanpa BERLIAN. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dengan refleksi di bawah bimbingan fasilitator tentang pengalaman bermain anak-anak mampu memainkan peran yang besar pula untuk meningkatkan perkembangan moral anak usia sekolah dasar.

B. Sasaran

Dalam penelitian ini sasaran dalam pelaksanaan permainan *Congklak Lidi* dan *Ular Naga* ditujukan pada siswa sekolah dasar dengan rentang usia 10-12 tahun, tidak memiliki cacat fisik dan gangguan mental, dan berjenis kelamin laki-laki dan perempuan.

C. Tujuan Penyusunan

Adapun tujuan penyusunan modul yaitu sebagai acuan dalam melakukan atau memberikan intervensi dengan menggunakan permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan moral anak usia sekolah dasar.



D. Panduan Pelaksanaan Permainan Tradisional

1. Cara Pembagian Kelompok

Adapun cara pembagian kelompok dalam permainan tradisional ini yaitu:

- Peneliti mengumpulkan seluruh anak yang telah dipilih menjadi subjek permainan di dalam ruangan
- Peneliti membagikan kelompok sesuai dengan nama-nama yang telah ditentukan berdasarkan hasil *pre-test* yang telah dilakukan oleh subjek.
- Subjek yang telah disebutkan berkumpul sesuai dengan kelompoknya, setiap kelompok terdiri dari 12 orang subjek

2. Prosedur dan Aturan Permainan Congklak Lidi

Prosedur Permainan Congklak Lidi

- Menentukan pemain yang akan bermain terlebih dulu dengan cara *hom pim pa* atau suit.
- Pemain pertama menggenggam potongan lidi dengan posisi lidi menempel di lantai kemudian tangan dibuka (pelan-pelan), maka lidi tersebut sedikit berhamburan, lalu diantara potongan lidi tadi diambil secara satu per satu (dengan hati-hati).
- Begitu seterusnya sampai lidi habis (tidak tersisa). Namun, ketika mengambil lidi yang dituju, maka lidi yang lain tidak boleh bergeser, jika bergeser maka pemain akan digantikan oleh pemain lainnya.
- Apabila pemain berhasil mengambil lidi satu persatu tanpa ada yang bergeser maka permainan tersebut yang menjadi pemenangnya
- Pemain yang memperoleh lidi paling banyak akan mendapatkan 1 bintang dalam setiap putaranya.
- Pemain yang memperoleh bintang paling banyak akan memperoleh *reward* berupa hadiah.

Aturan Permainan Congklak Lidi:

Permainan ini mempunyai syarat yakni lidi- lidi yang akan diambil tidak boleh bersentuhan dengan lidi yang lain, bila ada salah satu lidi yang bergerak karena tersenggol oleh lidi yang akan diambil maka permainan dianggap gugur, lalu dilanjutkan oleh peserta berikutnya.

3. Prosedur dan aturan permainan Ular Naga

Prosedur Permainan

- Anggota kelompok/calon pemain dalam permainan ini dapat ditentukan dengan beragam cara, yakni dengan cara menetapkan calon pemain sesuai dengan kesepakatan terlebih dahulu seperti halnya ditetapkan dua orang yang paling besar badannya diantara anak-anak untuk dijadikan sebagai gerbang dan cara lainnya yaitu melakukan *hom pim pa* atau suit.

2. Penetapan nama kelompok sesuai kesepakatan kedua gerbang, bisa diberi nama seperti MAWAR (untuk kelompok A) dan MELATI (untuk kelompok B) atau nama lainnya.
3. Saat melewati terowongan, para pemain atau semua anggota kelompok harus bernyanyi lagu ular naga panjangnya, yakni :
“ Ular naga panjangnya bukan kepalang, menjalar-jalar selalu riang kemari, umpan yang lezat itulah yang dicari, ini dianya yang terbelakang “
 Kemudian peserta ditangkap dan diminta memilih antara MAWAR atau MELATI.
4. Bila pesertanya sudah ditangkap semuanya dan selesai nyanyian berhenti serta melihat peserta yang paling banyak mendapat peserta akan diancam oleh lawan, dengan berkata *“Awat, lek anakmu tuku trasi tak hadang”*, yang artinya “Awat, kalau anakmu beli trasi akan kuhadang”.
5. Setelah semua peserta ditangkap, di MAWAR (A) dan MELATI (B) saling merebut anak buahnya. Apabila si A menyentuh anak buah si B, maka anak tersebut harus berpindah menjadi anak buah si B dan sebaliknya. Si A dan si B mereka saling mempertahankan anak buahnya untuk dilindungi dan ikut bersama kelompoknya.

D. Langkah-Langkah Kegiatan

Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan dalam kegiatan penelitian permainan tradisional ini adalah sebagai berikut:

Kelompok Permainan Ular Naga & Congklak Lidi

SESI 1 (ULAR NAGA)

1. Tujuan

- Untuk dapat menjelaskan gambaran kegiatan permainan
- Memberikan gambaran tentang permainan Ular Naga
- Mensimulasikan permainan Ular Naga

2. Uraian

a. Pembukaan (5 menit)

- Menerima secara terbuka dan mengucapkan terimakasih telah menyempatkan waktu untuk hadir (*prolog*)
- Berdo'a bersama
- Perkenalan antara peneliti, observer, dan para subjek peneliti
- Menyemapikan tujuan penelitian

b. Kegiatan Kelompok (7 menit)

- Peneliti mengumpulkan 12 orang subjek yang akan memainkan permainan selentik
- Peneliti memperkenalkan permainan Ular Naga
- Peneliti menjelaskan cara bermain beserta aturan pada permainan ular naga

- Peneliti memberikan contoh cara bermain ular naga

c. *Feedback* (5 menit)

- Peneliti menyampaikan manfaat yang didapat pada kegiatan pertama
- Peneliti memberikan motivasi kepada subjek
- Memberikan pertanyaan *feedback*:
 1. Apakah adik sudah mengerti cara melakukan permainan ini?
 2. Pada bagian manakah adik merasa kesulitan memahami cara bermain?

d. Penutup (1 menit)

Menyampaikan ucapan terimakasih kepada subjek.

SESI II (ULAR NAGA)

Tujuan

- Melakukan pembelajaran moral kognitif

Uraian

a. Kegiatan Kelompok (30 menit)

- Mengumpulkan 12 orang subjek yang akan memainkan permainan ular naga
- Membagi 12 orang subjek menjadi 2 kelompok
- Peneliti mempersilahkan 2 kelompok yang telah dibagi untuk mencoba memainkan permainan Ular Naga sesuai dengan yang telah di contohkan.

b. *Feedback* (10 menit)

- Fasilitator membantu untuk menjelaskan aspek-aspek perkembangan moral dalam permainan dan di kaitkan dengan kehidupan sehari-hari anak
- Peneliti memberikan motivasi kepada subjek
- Peneliti memberikan arahan untuk meningkatkan semangat dalam berkompetisi pada sesi berikutnya

c. Memberikan pertanyaan *feedback*:

1. Apa yang adik rasakan setelah memainkan permainan tersebut?
2. Siapa yang bermain sesuai aturan dan siapa yang melanggar aturan ?
3. Adakah yang tidak mengaku saat sudah tersentuh kelompok lawan ?
4. Jika merasa kesulitan, apa yang harus dilakukan agar bisa menyelesaikan permainan ?

d. Penutup (1 menit)

Menyampaikan ucapan terimakasih kepada subjek

SESI III (CONGKLAK LIDI)

1. Tujuan

- Untuk dapat menjelaskan gambaran kegiatan permainan Congklak Lidi
- Memberikan gambaran tentang permainan Congklak Lidi

- Mensimulasikan permainan Congklak Lidi

2. Uraian

a. Kegiatan Kelompok (15 menit)

- Peneliti mengumpulkan 12 orang subjek yang akan memainkan permainan Congklak Lidi
- Peneliti membagi 12 orang subjek menjadi 3 kelompok kecil
- Peneliti memperkenalkan permainan Congklak lidi bersama dengan alat permainannya
- Peneliti menjelaskan cara bermain beserta aturan pada permainan congklak lidi
- Peneliti memberikan contoh cara bermain congklak lidi

b. *Feedback* (5 menit)

- Peneliti menyampaikan manfaat yang didapat pada kegiatan sesi III
- Peneliti memberikan motivasi kepada subjek
- Memberikan pertanyaan *feedback*:
 1. Apakah adik sudah mengerti cara melakukan permainan ini?
 2. Pada bagian manakah adik merasa kesulitan memahami cara bermain?

c. Penutup (1 menit)

- Menyampaikan ucapan terimakasih kepada subjek dan melanjutkan ke sesi berikutnya.

SESI IV (CONGKLAK LIDI)

Tujuan

- Melakukan pembelajaran moral kognitif

Uraian

a. Kegiatan Kelompok (30 menit)

- Peneliti mengingatkan kembali mengenai aturan main.
- Peneliti mempersilahkan 3 kelompok yang telah dibagi untuk mencoba memainkan permainan Ular Naga sesuai dengan yang telah di contohkan.

b. *Feedback* (10 menit)

- Peneliti membantu untuk menjelaskan aspek-aspek perkembangan moral dalam permainan dan di kaitkan dengan kehidupan sehari-hari anak
- Peneliti memberikan motivasi kepada subjek
- Peneliti memberikan arahan untuk meningkatkan semangat dalam berkompetisi pada sesi berikutnya

c. Memberikan pertanyaan *feedback*:

1. Apa yang adik rasakan setelah memainkan permainan tersebut?
Mengapa dalam bermain tadi dibuat adanya peraturan ?
2. Bagaimana cara yang benar untuk menanamkan jumlah anggota dan bagaimana cara yang tidak di perbolehkan ?

3. Jika merasa kesulitan, apa yang harus dilakukan agar bisa menyelesaikan permainan ?
- d. Penutup (1 menit)
- Menyampaikan ucapan terimakasih kepada subjek.

SESI V (ULAR NAGA)

Tujuan

- Melakukan pembelajaran *moral feeling*

Uraian

a. Kegiatan Kelompok (30 menit)

- Peneliti mengumpulkan 12 orang subjek yang akan memainkan permainan ular naga
- Peneliti membagi 12 orang menjadi 2 kelompok
- Peneliti mengingatkan kembali mengenai aturan main.
- Peneliti mempersilahkan 2 kelompok yang telah dibagi untuk mencoba memainkan permainan Ular Naga sesuai dengan yang telah di contohkan.

b. *Feedback* (10 menit)

- Peneliti membantu untuk menjelaskan aspek-aspek perkembangan moral dalam permainan dan di kaitkan dengan kehidupan sehari-hari anak
- Peneliti memberikan motivasi kepada subjek
- Peneliti memberikan arahan untuk meningkatkan semangat dalam berkompetisi pada sesi berikutnya

c. Memberikan pertanyaan *feedback*:

1. Apa yang adik rasakan setelah memainkan permainan tersebut?
2. Apakah ada yang merasa kesal saat ditarik-tarik saat permainan tadi ?
3. Apa yang dirasakan saat anggotanya diambil oleh kelompok lain ?
4. Apa ada yang marah saat timnya kalah ?
3. Jika ada teman yang emosi, apa yang harus adik lakukan agar suasana kembali baik ?

d. Penutup (1 menit)

- Menyampaikan ucapan terimakasih kepada subjek

SESI VI (ULAR NAGA)

Tujuan

- Melakukan pembelajaran *moral action*

Uraian

a. Kegiatan Kelompok (30 menit)

- Peneliti mengumpulkan 12 orang subjek yang akan memainkan permainan ular naga
- Peneliti membagi 12 orang menjadi 2 kelompok

- Peneliti mengingatkan kembali mengenai aturan main.
- Peneliti mempersilahkan 2 kelompok yang telah dibagi untuk mencoba memainkan permainan Ular Naga sesuai dengan yang telah di contohkan.

b. *Feedback* (10 menit)

- Peneliti membantu untuk menjelaskan aspek-aspek perkembangan moral dalam permainan dan di kaitkan dengan kehidupan sehari-hari anak
- Peneliti memberikan motivasi kepada subjek
- Peneliti memberikan arahan untuk meningkatkan semangat dalam berkompetisi pada sesi berikutnya

c. Memberikan pertanyaan *feedback*:

1. Apa yang adik rasakan setelah memainkan permainan tersebut?
2. Apakah yang melihat temannya bermain curang ? Lalu, apa kalian ikut curang juga ?
3. Adakah yang memberikan semangat kepada rekannya ? Seperti apa bentuknya ?
4. Mengapa di permainan tadi kalian saling melindungi anggota ?

d. Penutup (1 menit)

- Menyampaikan ucapan terimakasih kepada subjek dan melanjutkan ke sesi berikutnya.

SESI VII (CONGKLAK LIDI)

Tujuan

- Melakukan pembelajaran *moral feeling*

Uraian

a. Kegiatan Kelompok (30 menit)

- Mengumpulkan 12 orang subjek yang akan memainkan permainan congklak lidi
- Membagi 12 orang subjek menjadi 3 kelompok
- Peneliti menyampaikan kembali aturan permainan
- Peneliti mempersilahkan 3 kelompok yang telah dibagi untuk mencoba memainkan permainan congklak lidi sesuai dengan yang telah di contohkan.

b. *Feedback* (10 menit)

- Peneliti membantu untuk menjelaskan aspek-aspek perkembangan moral dalam permainan dan di kaitkan dengan kehidupan sehari-hari anak
- Peneliti memberikan motivasi kepada subjek
- Peneliti memberikan arahan untuk meningkatkan semangat dalam berkompetisi pada sesi berikutnya

c. Memberikan pertanyaan *feedback*:

1. Apa yang adik rasakan setelah memainkan permainan tersebut?
2. Adakah yang merasa kesal saat jumlah lidinya lebih sedikit dari teman kalian ?
3. Apa yang adik rasakan saat melihat teman terus melanjutkan permainan tanpa mengenai lidi ?

4. Apakah ada yang merasa tidak sabar dalam menunggu giliran?

d. Penutup (1 menit)

- Menyampaikan ucapan terimakasih kepada subjek dan melanjutkan ke sesi berikutnya.

SESI VIII (CONGKLAK LIDI)

Tujuan

- Melakukan pembelajaran *moral action*

Uraian

a. Kegiatan Kelompok (30 menit)

- Mengumpulkan 12 orang subjek yang akan memainkan permainan congklak lidi
- Membagi 12 orang subjek menjadi 3 kelompok
- Peneliti menyampaikan kembali aturan permainan
- Peneliti mempersilahkan 3 kelompok yang telah dibagi untuk mencoba memainkan permainan congklak lidi sesuai dengan yang telah di contohkan.

b. *Feedback* (10 menit)

- Peneliti membantu untuk menjelaskan aspek-aspek perkembangan moral dalam permainan dan di kaitkan dengan kehidupan sehari-hari anak
- Peneliti memberikan motivasi kepada subjek
- Peneliti memberikan arahan untuk meningkatkan semangat dalam berkompetisi pada sesi berikutnya

c. Memberikan pertanyaan *feedback*:

1. Apa yang adik rasakan setelah memainkan permainan tersebut?
2. Adakah yang saat lidinya menyentuh lidi lain namun tetap melanjutkan ?
3. Adakah yang saat lidinya menyentuh lidi lain langsung menghentikan giliran main ?
4. Mengapa adik melakukan hal tersebut ?
5. Apa ada tadi yang membiarkan temannya bermain curang ?
6. Jika ada yang bermain curang, apa yang seharusnya dilakukan ?

d. Penutup (1 menit)

- Menyampaikan ucapan terimakasih kepada subjek dan menutup sesi dengan seluruh peserta dan fasilitator lain.

Tabel Indikator Perkembangan Moral dalam Permainan

Aspek	Indikator Perilaku Dalam Permainan	
	Congklak lidi	Ular Naga
Moral Knowing	<ul style="list-style-type: none"> - Pemain memahami cara yang diperbolehkan dan yang tidak diperbolehkan dalam mengambil lidi - Pemain mengerti bahwa tidak diperbolehkan mengganggu teman yang sedang berusaha mengambil lidi. - Pemain tidak akan melanjutkan giliran main saat mengenai lidi yang lain meski temannya tidak melihat 	<ul style="list-style-type: none"> - Pemain mengerti bahwa terdapat aturan untuk dipatuhi dalam usaha merebut lawan - Pemain paham tidak boleh saling mendorong saat mengamankan dan merebut anggota - Pemain akan berpindah kelompok saat disentuh kelompok lain sebab ia mengerti aturan permainannya.
Moral Feeling	<ul style="list-style-type: none"> - Pemain tidak marah saat lawan mainnya tidak sengaja menyentuhnya saat mengambil lidi. - Pemain menerima apabila jumlah lidinya lebih sedikit dari lidi lawan - Pemain merasa malu saat bermain curang - Pemain sabar menunggu untuk giliran bermain 	<ul style="list-style-type: none"> - Pemain tidak boleh terpancing emosi saat anggota kelompoknya direbut oleh kelompok lawan - Pemain harus menerima apabila jumlah anggotanya lebih sedikit dari jumlah anggota kelompok lain. - Pemain meredam temannya yang emosi - Pemain meminta maaf saat tidak sengaja mencakar atau menjatuhkan temannya
Moral Action	<ul style="list-style-type: none"> - Pemain berlaku adil dengan melakukan suit untuk menentukan giliran - Pemain jujur dalam mengambil lidi jika lidi tersebut benar-benar tidak bergerak atau menyentuh lidi lain - Pemain harus bergantian ketika menyentuh lidi yang lain 	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta bermain sportif meski temannya bermain curang - Pemain saling memberikan semangat - Pemain melindungi anggotanya dari serangan lawan